GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FEBBRAIO L. 9.900

UN GIOCO COMPLETO IN REGALO!

MENSILE - ANNO 4 N. 2 - FEBBRAIO 2000 - SPED. ABB.POST.ART.2 COMMA20/B LEGGE 662/96 - MILANO - DISTRIBUTORE DEADIS

ESCLUSIVA!

MESSIAH

UN ANGIOLETTO DEVE SALVARE IL MONDO IN UN GIOCO FINALMENTE INNOVATIVO!

PROVATO!

OPPOSING FORCE

L'ESPANSIONE DA BRIVIDO PER HALF LIFE



GUIDA!

CORSIA DI SORPASSO

I GIOCHI DI GUIDA SUL NOSTRO COMPUTER

00002
9 771125 601007

SOMMARIO



MESSIAH

62 Riuscirà il nostro angioletto a salvare il mondo dalla perdizione? Forse, ma solo grazie ai suoi "particolari" poteri...

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Numero 35
Febbraio 2000

GET MEDIEVAL GIOCO COMPLETO



14 Giochi per Il Mio Computer regala *Get Medieval,* in cui dovremo esplorare miriadi di sotterranei, magari insieme a un nostro amico.

CORSIA DI SORPASSO

66 Quale simulatore di guida non può mancare nella nosta collezione? Scopriamo tutto su tutti i giochi a quattro e due ruote per computer!

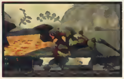


SCOOP



ANTEPRIME

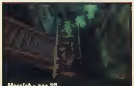




RUBRICHE

PER GIOCARE MEGLIO

LE PROVE DI QUESTO MESE


Messiah – pag 80


Opposing Force – pag 90

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL MIO CASTELLO EDITORE

DIRETTORE EDITORIALE Mietta Capasso

DIRETTORE RESPONSABILE Gaetano Manti

PUBLISHER
Andrea "Il Conte "" Minini Saidini
Gorman@ilmioweb.it

EDITOR
Paolo "Letto a castello" Paglianti
Ppaglianti@ilmioweb.it

DEPUTY EDITOR
Mike "Napoleonico" Ortolani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Val d'Aosta" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Paolo "Casa Nova" Dente,
Massimiliano "Case da Mettere a Posto" Rovati

IMPAGINAZIONE
Davide "Auto Nuova" Candiani (Responsabile),
Loris "Merendina" Lepore

HANNO COLLABORATO
Alessandro "Itai" Polli, Marcello "Alleato" Cirillo, Simone "Tomb Raider" Bechini, Marco "Polemico" Andreoli, Nemesis, Cinzia "Soluzione" Pavesi, Emanuele "Mitico!" Sabetta, Roberto "unRoberto" Camisana, Matteo "Oh basta!" Pavesi, Fabio "Forte" Paglianti, Yuri "Occhio" Abietti, Luca "Finito U9" Chichizola, Federico "Ma quando?" Peyrani, Simone "Lista" Gattamelata, Alessandro "La foto?" Germinasi, Stefano "SWAT" Merlini, Vincenzo Riggio, Giorgio "C'eres" Baratto

EDITOR CD-ROM
Valerio "Senegal" Colombo

AREA CD-ROM
Giuseppe Barbasso, Roberto Guidi

I CD-ROM sono curati da Infoambiente S.a.S.
Tel. 039/2872329

DISEGNATORE Roberto "Michelangelo" Fiaschi

FOTOGRAFO Maurizio Brera

EDITORE Il Mio Castello Editore SpA
Via Asiago 45 - 2018 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005520

CHIEF FINANCIAL OFFICER Claudio Cuna

CHIEF OPERATING OFFICER Stefano Spagnolo

PUBLISHING DIRECTOR Vittorio Manti

DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola

COORDINAMENTO GRAFICO Rosita Balestri

ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITÀ Il Mio Castello Editore SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25706378

RESPONSABILE Costantino Cialfi

SEGRETERIA Paola Altieri, Gabriella Re

TRAFFICO Elena Consoli,
Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

 Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102 Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano
In questo numero la pubblicità è del 19%
Una copia L. 9.900 Numeri arretrati: L. 19.800
Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 3, 20098 S. Giuliano Milanese

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Francesca Brenci

PRODUZIONE Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga

FOTOLITO Yellow & Red, Milano

DIFFUSIONE Carlisa Mancini, Massimo Maroni

STAMPA Mediagraf, Noventa Padova

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis srl via Montefeltro 6/A 20156 Milano

Accertamento ADS il 9-12-1998

MODIFICHE CHE PASSIONE!



Internet ha tutte le potenzialità per rivoluzionare i videogiochi come li conosciamo e, in parte, lo sta già facendo. Per una volta, però, non vogliamo affrontare le modalità multigiocatore che, sulla Rete, trovano la loro realizzazione più compiuta. Quello che ci preme evidenziare è l'incredibile possibilità di espressione che Internet offre a ciascuno di noi.
Gli sviluppatori di giochi se ne sono accorti ormai da tempo. Probabilmente il proverbiale sasso nello stagno è stato lanciato, diversi anni or sono, dalla id Software, i creatori di *Quake* e prima ancora *Doom*.
Grazie alla loro politica di "apertura" per i propri videogiochi, John Carmack (il geniale programmatore a cui si devono i sistemi grafici di *Doom* e *Quake I, II* e *III*) e soci hanno dato vita a una comunità di sviluppatori in erba che si è scatenata nella produzione di mappe e modifiche, tanto numerose da garantire una longevità pressoché infinita ai titoli della id.
Come era ovvio, un fenomeno del genere non è passato inosservato e oggi molti altri videogiochi hanno seguito le orme delle produzioni id Software.
Unreal e *Half Life* sono i primi nomi che si possono citare, ma tantissimi altri dispongono di programmi di creazione e modifica delle risorse di gioco. Molti titoli strategici in tempo reale, per esempio, ci consentono di creare mappe e unità completamente nuove, ma il bello deve ancora arrivare.
Due giochi di ruolo fra i più attesi di questo 2000, *Vampire: The Masquerade Redemption* e *Neverwinter Nights*, ci daranno modo di realizzare intere avventure da proporre ai nostri amici per essere giocate sulla Rete. Può sembrare una novità da poco, ma come vedremo insieme nei prossimi numeri di GMC, invece, si tratta di qualcosa di davvero rivoluzionario.
Nel frattempo, invitiamo tutti i nostri lettori che abbiano creato qualcosa per i loro videogiochi preferiti a spedirci le loro "creature", chissà che non possano trovare spazio nei nostri CD-ROM.
Buon divertimento e buona lettura!

Andrea Minini Saidini
gorman@ilmioweb.it

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@ilmioweb.it**





Sferrare calci in testa non è un comportamento simpatico...

IN BREVE

Ti leggo da una vita e non ti ho mai scritto... ti rendi conto? Per questo devi pubblicarmi...
Simona Rossi

Okay, Simona. Mi hai messo di fronte alle mie responsabilità.

Questo è il mio primo messaggio di posta elettronica, e come vedi sei stata tu la prescelta, in tutto l'Universo.
Omy

"La prescelta, in tutto l'Universo". Suona bene. Chissà se posso metterlo sul biglietto da visita...

Ma su http://www.gmchome.cjb.netwww.gmchome.cjb.net c'è il vostro sito ufficiale o è il sito fatto "clandestinamente" da qualcuno?
Claudio Piacentini

No, non è il nostro sito ufficiale (per il quale stiamo smuovendo mari e monti, comunque), bensì un sito creato e gestito dall'intraprendente giovanotto di nome Forever. Meriti e ⇨

LETTERA DEL MESE

NOSTALGIA ALLA ENNESIMA POTENZA

Ciaociao Nemesis,
sono Simmy (diminutivo di Simmenthal), ho 21 anni e ti scrivo senza nessuna ragione in particolare. Però...
Ti arrivano veramente solo lettere così corte come quelle di questo numero? Se così fosse ne sarei abbastanza dispiaciuto visto che l'angolo della posta è sempre stata la parte di ogni giornale che leggo con maggiore interesse.
Volevo contestare la risposta che hai dato a Luca Rulvoni. Hai mai provato a mettere in gioco il fattore DIVERTIMENTO o anche solo l'Originalità? *Doom* è stato il capostipite di tutti gli sparatutto 3D! Se quei bruciati della id Software non avessero creato capolavori come *Doom* e *Quake* ora il panorama videoludico sarebbe sicuramente più triste!



Stesso discorso per l'hardware: ovviamente è meglio un bel PIII 500Mhz 128 RAM RivaTNT 2 eccetera (io stesso ho questa configurazione) ma il primo Pentium... o addirittura i vecchi 286, è da lì che tutto ebbe inizio!
Ciaociao gente!

Gabriele "Simmy" Monti

qreymo@tin.it

Beh, direi che vinci senza dubbio il premio per Nostalgico Dell'Anno - è la prima volta che trovo qualcuno che ha nostalgia dei 286... Però devo dire che, in un certo senso, condivido il tuo sentimento: talvolta anch'io ripenso alle mie prime partite a *Civilization* sul 386 del babbo (e alle nottate da sveglia), e mi chiedo se proverò ancora quel senso di stupore e di entusiasmo... Però sono certa che questo non ha nulla a che vedere con i giochi in circolazione o altro - erano i miei occhi a essere diversi, non la qualità del gioco. Comunque, le lettere non sono così corte - sono io che, mio malgrado, sono costretta a tagliarne sempre una parte cospicua, pur di poterne pubblicare il più possibile.

CUSTODIE A PROVA DI BOMBA

Cara Nemesis,
Volevo complimentarmi per la nuova veste grafica della rivista: poter finalmente leggere la posta anche senza l'ausilio del microscopio è senz'altro un vantaggio.
Da dimenticare è invece, secondo me, l'idea della copertina matrimoniale a due piazze: capisco che, in questo modo, i due CD-ROM possano familiarizzare tra loro e sentirsi meno soli (speriamo solo che usino qualche precauzione per non trasmettersi dei virus!), ma per l'utilizzatore finale risulta impossibile inserirli in qualsivoglia contenitore porta CD, ed il mio tentativo di separare chirurgicamente i due gemelli siamesi ha provocato irreparabili menomazioni ad entrambi.
Perché non tornare alla praticissima custodia di cartone dei primi tempi?
Detto questo auguro a te e a tutta la redazione un affettuoso:
Buon Anno, Buon Decennio,
Buon Secolo & Millennio!!!

Alessandro Bisognin
fa14503@iperbole.bologna.it

Uella, Alessandro! È da tanto che non mi scrivi! Auguri anche a te e grazie per i complimenti – abbiamo deciso di ingrandire il carattere della posta perché costava troppo mettere una lente d'ingrandimento in ogni copia... Invece, le nuova custodie del CD sono state studiate da una piccola equipe di esperti per resistere a colpi di fucile, impatti frontali con carri armati e esplosioni di testate nucleari tattiche. Ahimé, questo comporta qualche difficoltà nell'estrarre i CD – ma sono certa che capirai... Comunque, scherzi a parte, già da questo numero le fustelle dovrebbero essere più larghe di quel tanto che permette una agevole estrazione e inserimento dei CD.



Allo stadio, queste inquadrature non si vedono...

ESORCISMO PER VIA EPISTOLARE

Bellissima Nemesis

Mi chiamo Dario e ho un grandissimo problema (che solo tu puoi risolvere!): ho comprato *Quake 2* V3.05, ma quando ho provato a giocare online ho trovato solo server che supportano solo le versioni 3.20 del gioco. Esiste una patch per risolvere il problema? Oppure esiste qualche server che supporti la mia versione del gioco? TI PREGO! Aiutami! Se non pubblicherai la mia lettera, la mia anima vagherà intorno a te per sempre! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah!

Bye Dario

Dato che non mi piace l'idea di venire perseguitata da un'anima senza requie (in particolare una che *scrive* una risata folle), ecco pubblicata la tua lettera. E, per stare più tranquilla, ti rispondo pure! Naturalmente esiste un patch per portare *Quake II* alla versione 3.20 – puoi scaricarlo dal sito della id Software (http://www.idsoftware.com) o da un milione di altri siti dedicati a *Quake* e simili, oppure puoi controllare sui CD di GMC del 1998. Invece, temo che non esistano più server adatti alla versione 3.05, che aveva un po' di problemi...

ISOLAMENTO

Ciao carissima Nemesis,

Ti scrivo in riguardo alla lettera apparsa sul numero di dicembre del 1999. Maverick dice che secondo lui i videogiochi ci isolano dal resto del mondo nel periodo adolescenziale: non lo trovo per niente giusto. Anche io gioco parecchio con i videogiochi, ma mi diverto di più quando sono in compagnia, cioè se per esempio gioco a *FIFA*, preferisco giocare con alcuni miei amici che giocare da solo.

Inoltre Maverick dice che si tende a chiudersi (come successe a lui) ma, scusa se mi ripeto, non a tutti succede: dipende dalle amicizie che hai (se ti invogliano ad uscire o ad giocare al PC). Inoltre, ritengo che siano un ottimo argomento di conversazione: sui videogiochi non si ha sempre qualcosa da dire?

Cordiali Saluti
Duke

Cordiali saluti anche a te, Duke (immagino non Nukem – "Cordiali saluti" non mi sembrerebbe molto in personaggio) e grazie per la tua opinione. Io, d'altro canto, non mi sento di esprimere un parere, per varie ragioni, tra cui il fatto che sono proprio i giochi a permettermi di fare il lavoro che faccio con queste persone, esperienza che è quanto di più lontano dall'isolamento io riesca a immaginare. Però, ciò non toglie che siano in molti a preferire una serata a casa a giocare con il computer piuttosto che una passata in un locale con gli amici, e non credo si tratti solo di amicizie o di "periodo adolescenziale". Non è che forse è un modo (l'unico rimasto nelle nostre grandi città, forse) per non doversi scontrare con una società aggressiva e di "vincenti", nella quale la timidezza è un peccato peggiore dell'arroganza? Grazie al cielo, i computer non ci giudicano...



MEGLIO DI GIULIO CESARE

Carissima Nemesis seguo la vostra rivista da qualche mese.

Non voglio dilungarmi troppo in complimenti dato che ne ricevi a bizzeffe, piuttosto voglio rispondere con un ragionamento logico alla lettera di Giacobbe 3-14, a proposito di *Rising Lands*. Se si azzerano i costi delle unità, o si sa giocare molto bene o si muore per il semplice fatto che anche l'intelligenza artificiale del computer ha questo vantaggio. È decisamente più saggio azzerare i costi delle unità e degli edifici non destinati direttamente a usi bellici. Quando poi avremo a disposizione unità belliche che gli avversari non hanno, ne azzeriamo il costo, per aumentarlo alle unità disponibili agli avversari.

Un affettuoso saluto Stefano

Sicuramente il tuo ragionamento è logico e fondato dal punto di vista tattico. Quello che non so è se, effettivamente, sia applicabile. Mi spiego: sei sicuro che anche la fazione nemica avrà i tuoi stessi vantaggi? Inoltre, sei sicuro che sia possibile cambiare i costi a metà di una partita, o che sia possibile aumentare il costo delle unità avversarie mantenendo

IN BREVE

responsabilità sono tutte sue.

Sarà possibile un giorno avere la lista completa (su uno o più CD) di tutte i trucchi dei giochi da voi recensiti in questi anni da GMC e "Il Mio Computer"?
Nicola De Ruggiero

Non ti posso rispondere a proposito di Il Mio Computer, però, se guardi sul nostro CD troverai un elenco di tutti i trucchi pubblicati finora (nel programma "GMC Cheats").

Rispondimi, dai, ti prego! Smack!
Alessio

Ti risponderò volentieri – basta che tu faccia una domanda.

E la deframmentazione del disco? Io non l'ho mai fatta.
Il tuo Abeberachu Paperistugo

Male, malissimo. Il disco va deframmentato almeno una volta al mese. Una volta ogni due mesi è già troppo. Non farlo mai è quasi criminale. Però hai un bel nome.

Ciao Nemesis,
Puoi far conoscere il mio indirizzo email: dpzone@inwind.it?
Con tanto affetto,
Spawn

Ecco fatto...

Cara Nemesis, mi chiamo Riccardo e sono un ragazzo di 17 anni oggi è il primo giorno che navigo in Internet e così ho deciso di scrivervi.
Riccardo

Grazie per la preferenza accordataci, Riccardo. Continua così.

Cercasi clan di *Half-Life* a cui unirmi senza compilare moduli né giocare obbligatoriamente (per causa compiti). La mia email è tonyS1@virgilio.it
Tony

IN BREVE

Io pubblico il tuo accorato annuncio. Buona fortuna!

Ciao Nemesis, sono Andrea da Reggio Emilia, ho una richiesta veloce veloce da farti, mi potresti indicare alcuni titoli "validi" di giochi di strategia simili, per tema trattato, alla serie di *Civilization* ma in tempo reale anziché a turni?
Andrea

Direi che *Age Of Empires* (in particolare il primo) può essere una buona scelta.. Però non è proprio come *Civ*...

Ciao, bellissima Nemesis, sono fabbri1088@database.it e, nonostante la mia tenera età (35 anni) mi sono scocomerato il cervello con i videogiochi, e volevo chiederti se puoi pubblicare il mio indirizzo per farmi conoscere da persone che vogliano giocare con me in rete.

Eccoti esposto alla pubblica attenzione. Vedrai che in capo a qualche giorno ti troverai sommerso di email.

Quando andavi a scuola, era uguale prendere 6 o 5,5? Non invariato quello delle tue? Comunque, giro volentieri i tuoi suggerimenti agli interessati...

CONTATORI PER LA RETE

Sono un ragazzo che sta costruendo alcune pagine web e volevo inserirvi un contatore delle persone che lo hanno visitato; Vi volevo chiedere se fosse un programma o solamente codice scritto in Java e se possibile indicarmi dove si può scaricare gratuitamente o indicarmi il codice in Java.
Se per caso lo avete "a portata di mano" potreste inviarmelo al più presto?
Sperando in una vostra risposta (alla mia e-mail) vi ringrazio, vostro

Gabriele.

Caro Gabriele, non ti so aiutare per quanto riguarda programmi o codice Java – in compenso, ci sono un po' di siti che offrono un servizio di "counter" gratuito per analizzare gli accessi alla tua pagina e, volendo, vedere in che posizione si trovano nella classifica mondiale. Ecco due indirizzi (entrambi, a mio parere, piuttosto attendibili):
http://www.hitbox.com e
http://www.digits.com – ce ne sono comunque molti altri, che puoi trovare facendo una ricerca con "web access counter" come chiave.

MA NON VI ACCONTENTATE MAI!

Ciao Nem...
Ho appena letto la vostra nuova rivista... l'ho studiata a fondo nei minimi particolari e, risultato... sono davvero entusiasta del lavoro che avete fatto... davvero molto curato.
Mi ha sorpreso molto il modo in cui siete riusciti ad inserire un numero elevatissimo di informazioni per ogni titolo esaminato in così poche pagine dedicate ad ognuno di essi; certo, sarebbe facile se si diminuisse il carattere, eppure tutto risulta facilmente leggibile, tutti i particolari e le diverse notizie saltano facilmente agli occhi!
Con l'introduzione di una più accurata rubrica dedicata al gioco in rete, non manca davvero nulla per considerare GMC la migliore rivista del mercato, o forse servirebbe una sola cosa... cercare di inserire più patch per aggiornare soprattutto i giochi in multiplayer, e poi... è fatta!
Complimenti davvero!

Joyful+

Accidenti! E io che pensavo di avere trovato, finalmente, una lettera di soli complimenti! E invece no! Hai dovuto rovinare tutto suggerendo un miglioramento! Comunque, la tua idea è sensata alquanto, e stiamo cercando di capire quale possa essere il modo migliore per portarla avanti... Ah – grazie per i complimenti.


Rising Lands: quando barare non paga.

ERANO TANTE, ORA SONO UNA...

Non è che magari pubblicheresti il mio indirizzo?
simi_lucc@iol.it

Simone Lucchetti da Maslianico (COMO)

Se volevi attirare la mia attenzione, direi che ce l'hai fatta – avrai mandato cinquanta email da una riga ciascuna nel giro di tre giorni (e NO, non ci tenti nessun altro!), tutte diverse...
Siccome io sono una ragazza vendicativa (come suggerisce il mio nome), rispondo solo a questa e ti dico: ecco fatto.

FORSE È UN PO' PREMATURO...

Carissima Nemesis,
sono Daniele e ti scrivo per chiederti se potevate mettere uno spazio nella vostra rivista per i giochi in DVD – lo so che sono pochi ma vorrei sapere se vale la pena acquistarli.

Daniele






Quasi vale la pena di prendere il lettore DVD solo per giocare a *Baldur's Gate* senza dover cambiare CD.

IN BREVE

trovavi diverso un 8 da un 7 e mezzo?
Giordano

Non saprei. A scuola prendevo solo 9. L'unica volta che ho preso 9 e mezzo, ho chiesto che venisse abbassato

La mia casella email si sta affumicando perché è sempre vuota. Puoi pubblicare l'indirizzo:0338815402 8@tim.it?
Anonimo

Posso, e lo faccio – però non so se sia una buona idea...


L'aldilà messicano è architettonicamente peculiare...

Mettere uno spazio dedicato in esclusiva ai giochi su DVD mi sembra poco utile, al momento – ci sono davvero pochi titoli disponibili per questo formato, e sono comunque tutti disponibili su (qualche) CD, come *Baldur's Gate*.
Comunque, non ti preoccupare: non appena il mercato si farà più interessante faremo qualcosa in proposito
Per adesso, accontentati della segnalazione dei titoli disponibili.

STAVOLTA MI È ANDATA BENE...

Cara Nemesis
Sarò molto breve: mi suggerisci un gioco di ruolo per computer che sia al livello di *Final Fantasy VIII* per PlayStation?

TI SCONGIURO!
Rosario

Queste sono le domande che mi piacciono: sintetiche, dritte al punto e facili!
Rosario, il gioco che tu cerchi esiste – e si chiama *Final Fantasy VIII*. La versione per computer, infatti, dovrebbe essere in commercio da fine febbraio o giù di lì, con trama e giocabilità identiche a quelle della versione PlayStation, ma con una grafica ancora migliore.
Spero di esserti stata d'aiuto...

NON POSSO MICA FARE TUTTO IO...

Carissima Nemesis,
Potresti per favore inviarmi un editor esadecimale per azionare un trucco di *Resident Evil*?

Ciao e grazie
Syreeta
danielefi@tiscalinet.it

Syreeta, *inviarti* un programma mi sembra un po' eccessivo – comunque ti posso dire dove scaricarne uno: http://www.softseek.com/Programming/Editors/.
Ti basta sceglierne uno (Hex Workshop è molto buono, mi dicono) e scaricarlo e, voilà, il gioco è fatto!

LE SOLITE MINACCE...

Cara Nemesis,
Seguo la vostra rivista dal 2° numero (il primo me lo sono perso) e l'ho sempre trovata la migliore.
Adesso ti scrivo per chiederti qualche cosa:
1) Qualche mese fa avete pubblicato una News su un gioco che doveva uscire a Natale in cui si impersonava un Killer. Hai qualche notizia a riguardo dato che non se ne è più parlato?
2) Non esiste un avventura come *Grim Fandango*? (nel senso controllato con la tastiera e con le altre caratteristiche del gioco.)
3) Volevo consigliare a te e a tutti i lettori una chat particolare, tutta in 3D, in cui ognuno si sceglie un personaggio e vaga per mondi virtuali. Per accedere basta scaricare il browser dal sito http://www.activeworlds.com.
4) Se non mi rispondi ti mando 20.000 copie di questa lettera :).

Zip

Visto che tu mi minacci, farò lo stesso: ora scriverò 20.000 risposte alla tua lettera! Uhm. Forse non è una buona idea... Okay, per stavolta la passi liscia, ma non si ripeta mai più! Passiamo alla parte importante:
1) Non sono certa di quale sia il gioco al quale ti riferisci (penso *Hitman*), comunque la risposta è semplice: per adesso non ne sta uscendo nessuno, vedremo nei primi mesi dell'anno.
2) Proprio uguale no, però gli sviluppatori di *Broken Sword I e II* stanno lavorando a un gioco (titolo provvisorio *In Cold Blood*).
3) Grazie per il consiglio, proviamo a farci un giretto appena possibile...
4) Ho già detto...




L'interfaccia di *Grim Fandango* ha fatto storia.

Botta&Risposta

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a **Botta&Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago, 45 20128 Milano** - la vera ancora di salvataggio per i videogiocatori!

D Ho terminato il Primo Capitolo di *Discworld* e nel secondo non riesco ad entrare nella setta. Come devo fare? Perché il mago non entra nella cantina del bar? Cosa devo are alla scimmia? Aiutatemi.

Luca Cogliano, Roma)

R Siamo all'inizio del secondo atto. Andiamo alla biblioteca dell'università e diamo tutto il nostro tesoro all'uomo trasandato, pretendendo in cambio la banana d'oro. Alla locanda entriamo e prendiamo il lenzuolo dal letto ed il bagnoschiuma nel bagno All'esterno dell'Università troveremo un bidone d'immondizia che dovremo prendere. Nella cucina troveremo un po' di farina di granoturco. Torniamo nella biblioteca e diamo la banana d'oro alla scimmia che farà aprire una porta segreta, una porta che conduce all'L-Space. Dopo tutta un'altra serie di peripezie rechiamoci al Drum, il bar, guardiamo il quadro alle spalle del Piccolo Ragazzo e mentre questo si volta clicchiamo sul suo bicchiere per innescare una bella e sana rissa Quando saremo fuori, utilizziamo le scale con il tamburo-insegna e prendiamo una bacchetta. Torniamo nella biblioteca, usando il "Buco", vicino all'Università Passiamo attraverso l'università e torniamo al Drum. Parliamo con il ragazzo terrorizzato, guardiamo la bottiglia verde (è vino!) che si trova alle spalle del barista e chiediamo un drink. Prendiamo infine il bicchiere di vetro ed il boccale...

D Fantastica Nemesis, ho 14 anni e sono un grande appassionato di *Tomb Raider III*, fin qui ho superato i miei problemi arrabattandomi piuttosto bene, ma adesso sono bloccato nel "reparto di massima sicurezza" e riesco a continuare. Come si supera questo difficile livello? Come faccio a scappare DEFINITIVAMENTE dalla cella? Perdonami se non vi ho fatto dei meritatissimi complimenti, ma non saprei nemmeno da dove iniziare!

Francesco Maglione, Bergamo

R Caro Francesco, lo scenario Nevada è uno dei miei preferiti di tutta la serie *Tomb Raider* Dopo aver superato il livello "Reparto di Massima Sicurezza" arriverai al livello "Area 51" ancora più suggestivo...sai di cosa sto parlando vero?

Torniamo a noi: per scappare e continuare dobbiamo liberare gli altri detenuti e creare una rivolta.

Saliamo sul davanzale della finestra della cella, e attiriamo così l'attenzione della guardia che si avvicina e apre la porta Adesso bisogna essere veloci e precisi: usciamo correndo e, ricordando che siamo disarmati, dirigiamoci verso la console di comando delle porte e liberiamo gli altri prigionieri, che assaliranno la guardia.

Da questo momento detenuti e secondini iniziano a darsela di santa ragione, dimenticandosi per un po' di Lara. Passiamo poi sulla passerella sul lato opposto e infiliamoci nella cella in fondo a sinistra Spingiamo il blocco che ostruisce il passaggio e riveliamo così il cunicolo sulla sinistra. Troviamo un altro blocco.

Spingiamolo per due volte, poi premiamo quello sulla destra per scoprire un corridoio in alto.

Percorriamolo fino in fondo facendo molta attenzione a non toccare il filo spinato. A questo punto possiamo tirare la leva per aprire la botola che si trova lì vicino.

D Cara Nemesis, innanzitutto volevo farvi i complimenti per la vostra splendida rivista, e volevo fare i complimenti anche a te perché sei molto carina. Ho un gioco, bello e complesso, *Hollywood Monsters*. Sono andato molto avanti però non riesco a trovare la sala del trofeo al castello di Dracula di



La mitica Lara ci affascina da ben quattro episodi!



Transilvania. Ti ringrazio in anticipo perché sono sicuro che mi risponderai e risolverai il mio problema.

Alessandro, e-mail

R Caro amico, per accedere alla sala dei trofei dobbiamo prima andare nella stanza di Sherilyn Qui, appendiamo lo specchio sul gancio che troviamo sul muro, poi proponiamogli una partita a carte. Strip-poker per la precisione. La vittoria è assicurata perché grazie allo specchio saremo in grado di vedere le sue carte e fare di conseguenze le mosse appropriate. Prendiamo quindi la camicia di seta vinta al gioco e andiamo in sala. Avviciniamoci al trofeo di Dracula Apriamo la base liberando così proprio il leggendario vampiro.
Dopo aver parlato un po' con lui diamogli il flacone del trattamento dimagrante e corriamo sul ponte levatoio per raccogliere le pillole che il conte getterà dalla finestra.

D Carissima Nemesis, ti scrivo questa lettere per farti una piccola grandissima richiesta: mi chiamo Ivan e ho 28 anni. Da due anni gioco con quella "cosa" della Microprose che si chiama *Generazioni*; "cosa" che mi sta facendo letteralmente impazzire....
Passato il primo "schema", Riker sulla stazione di Amargosa, nel giro di quindici minuti, erroneamente pensavo, facile... illuso!
Affrontai lo schema successivo, Data su Arvada, con la sicurezza di risolverlo in poco tempo. Mi occorse quasi un mese intero per risolverloi Poi il terzo schema, Worf su Halee, ha messo in crisi il mio sistema nervoso.
Ho risolto anche Deanna su Galordon Core e Riker su Galordon Core. Però proprio non riesco a procedere con Beverly su Anthilios e Data su Bersus. La prima continua a perdersi, anche se seguo sempre il consiglio di Tuvok e svolto sempre a destra.
Addirittura ho più volte brutalmente assassinato quelle povere bolle blu... ma gira che ti rigira me le trovo sempre davantii
Data su Bersus: cosa significano le piante in superficie con quelle d'acqua? Se poi provo ad eseguire il salto sul fior di loto, finisco in pasto ai pesci!
Bene, come avrai capito mi sono quasi stufato, il gioco non procede, e io non trovo la soluzione... mi puoi aiutare? Ti ringrazio in anticipo. Lunga vita e prosperità.

Ivan Feltrin, Toscolano (BS)

R Ti capisco molto bene Ivan: *Generazioni* ha creato problemi a più di un lettore! Dunque procediamo con calma. Dopo aver attraversato la membrana nell'area centrale potremo accedere alla piattaforma che porta all'area successiva.
Raggiungiamo la piscina rosa passando attraverso il buco nel muro, ed immergiamoci per riacquistare un po' di forze. Saltiamo nuovamente attraverso l'uscita più vicina. L'area successiva è satura di anticorpi immobilizzanti, che vi attaccheranno se non vi proteggerete con l'enzima verde. L'enzima verde dovrebbe essere già nel nostro inventario: avremmo dovuto raccoglierlo con una fialetta passando in alcune piscine in precedenza.

D Sono bloccato da diverso tempo a *Grim Fandango*. Sono nella parte dove si estrae il midollo. Ho capito che se muovo la carriola (che contiene i pesi) sopra ai tubi pneumatici, posso modificare il funzionamento della pompa.
Però non riesco ad ottenere il risultato che voglio: le pompe non si sincronizzano.
Ho provato un mucchio di combinazioni ma nessuna di queste sembra funzionare...ti prego aiutami!

Matteo Tedoldi, Milano

R Caro Matteo, non sei il primo ad aver avuto difficoltà in questo passaggio. Ecco cosa dobbiamo fare: muoviamo la carriola sopra ai tubi pneumatici finché le pompe su entrambi i lati dell'albero sono sincronizzate. Se ci fermiamo sopra alla prima dobbiamo aspettare il momento buono per sincronizzarla con la sua corrispondente, poi facciamo la stessa cosa con la seconda coppia, ricordando che Manny può spostare la carriola più velocemente in avanti che in dietro. Fatto questo vedremo l'albero muoversi velocemente da una parte all'altra. Possiamo allora abbassare la leva del pannello di controllo in modo che Glottis si arrampichi sull'albero per bilanciarlo. Infine azioniamo nuovamente la leva mentre Glottis è ancora appeso all'albero.

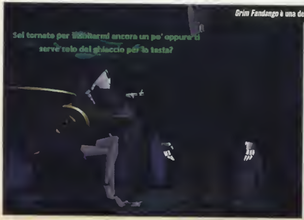


D Sono bloccato in *Grim Fandango*. Penso che solo tu, Nemesis, mi possa aiutare. Sono dove bisogna mettere insieme la lettera e il tubo dei messaggi, ma non so proprio come fare.

Chiara Zanetti, e-mail

R Penso che tu stia parlando del tubo porta messaggi della stanza di smistamento dei messaggi Avviciniamoci alla porta di ferro del macchinario e giriamo la serratura in modo che la porta rimanga aperta. Entriamo dopo che il demone è uscito e infiliamo la carta da gioco perforata nell'unico tubo rosso Troveremo un messaggio e saremo così in grado di rubare un'altra cliente, Mercedes.
La carta da gioco deve essere forata: per farlo basta utilizzare la foratrice che troviamo nella scrivania di Eva, nel nostro ufficio

GIOCHI COMPUTER





Grim Fandango è una delle avventure migliori del 1998.

GET MEDIEVAL

Chi di noi non ha mai sognato di trovarsi a vivere in un mondo dominato da spade e magia, alle prese con un grosso drago e un gran numero di tesori su cui mettere le mani? Finalmente, con *Get Medieval* ne avremo l'opportunità!

ZARED

Il possente Zared è un barbaro vecchio stile, tutto muscoli e ascia e ben poco cervello. Signore dei clan barbari del nord, è riuscito a prevalere su tutti i suoi connazionali nel leggendario torneo annuale "Cimmerian Gladiators" per ben otto anni di fila. Ora, stanco di questa competizione che non gli riserva più sorprese, ha deciso di cimentarsi con il grande drago sputafuoco per affermarsi come mortale più forte del mondo!

LEVINA

Sensuale e pericolosa, Levina ha tradito il suo amante, il potente mago Abbadon, per sottrargli i poteri. In questo modo, lei è diventata una delle donne più pericolose in circolazione e ha deciso di affermarsi come sovrana combattendo contro il drago che infesta il castello del re defunto.

ERYC

Nato da una famiglia di Elfi molto versati nell'arte del tiro con l'arco, ha deluso le aspettative non affermandosi vincitore ai tornei annuali per ben quattro anni. Infuriato e deriso, Eryc è passato quindi all'azione: è infatti convinto che conquistare il reame eliminando il drago che infesta il castello possa redimerlo dall'umiliazione subita.

KELLINA

Figlia del re Aaron, Kellina è stata messa in salvo da un mago di corte quando ormai il regno stava andando allo sbando. Addestrata in una realtà parallela da Brianna, la più forte delle guerriere di quel mondo, è ora decisa a vendicare la morte del padre e a riconquistare il regno che le spetta di diritto.

REQUISITI DI SISTEMA

Per giocare a *Get Medieval* abbiamo bisogno di un sistema equipaggiato con un Pentium 90, 16 MB di memoria RAM, un lettore CD 4X, Windows 95 come sistema operativo e uno spazio su hard disk che varia dai 33 ai 108 MB, a seconda del tipo di installazione che intendiamo effettuare. Sarebbe comunque consigliato un Pentium 133, con 32 MB di RAM e un lettore 6X. Per poter giocare con gli amici a distanza, è inoltre indispensabile un modem (28.8 o superiore) e, eventualmente, un abbonamento a Internet.

La vita di un avventuriero che si rispetti è molto più complessa di quanto ci si potrebbe aspettare leggendo un qualsiasi romanzo fantasy: i mostri non sono stupidi come ci vorrebbero far credere e portare a casa la propria pelle è un compito non sempre molto facile, anzi...

Giocando a *Get Medievil* avremo a che fare con un numero impressionante di creature demoniache, feroci e determinate a non lasciarci procedere nelle nostre esplorazioni: avventurarci nei profondi recessi di qualche segreta ("dungeon", in inglese) sarà la nostra principale occupazione, fintanto che vestiremo i panni di uno dei quattro eroi che possiamo impersonare.

In questi bui e oscuri recessi, ricchi di trappole, porte sbarrate e nemici di ogni genere, potremo però arricchirci a dismisura: ovunque saranno infatti sparsi forzieri stracolmi di ricchezze (o magari collegati a una trappola ben poco divertente...) e mucchietti di denaro che ci saranno indispensabili per acquisire fama, gloria e, ovviamente, vite extra!

C'ERA UNA VOLTA UN DRAGO

La prima cosa che può venirci in mente, quando ci accingiamo a entrare nel mondo di *Get Medieval*, è lanciarci a capofitto nella campagna principale del gioco, nella quale, nei panni di un intrepido avventuriero (e magari in compagnia di un fiero commilitone) dovremo avventuraci nei recessi del castello che un tempo fu di Re Aaron di Arrivus, sovrano capace ma troppo ambizioso, e attualmente infestato da ogni genere di esseri viscidi e pericolosi e, per di più, da un enorme drago sputafuoco che attualmente riveste anche il posto di sovrano di Arrivus (con grande felicità della popolazione del regno, come possiamo ben immaginare!).

Prima di cominciare a giocare, comunque, dovremo scegliere il personaggio da interpretare nella nostra lotta contro le forze del male e il rabbioso drago, oltre, ovviamente, al livello di difficoltà che intendiamo sperimentare: a seconda di questa seconda scelta, varierà notevolmente la difficoltà della nostra discesa verso il nemico finale, ma non la quantità di schemi che



Potremo giocare con altri tre nostri amici.



Dovremo imparare a utilizzare al meglio gli incantesimi





dovremo attraversare (40 in tutto).
Ciascuno dei quattro personaggi ha caratteristiche e aspetto differente: ognuno è contraddistinto da diversi valori di forza, velocità di movimento e rapidità nell'uso delle armi. Affrontare i mostri che ci si parano innanzi con un possente barbaro è ovviamente tutta un'altra faccenda che scagliare loro frecce con un agile elfo o incantesimi con la maga del gruppo!

VOGLIO PARLARE COL CAPO!

Man mano che attraverseremo i livelli, ci renderemo conto di cosa sia veramente importante per la nostra sopravvivenza e quali siano le azioni da compiere per evitare che la nostra carriera da avventuriero termini prematuramente nelle segrete del castello. Ricordiamoci che ci troviamo in una dimensione magica e che i mostri vengono generati con processi molto più rapidi di quanto potremmo all'inizio pensare: nelle gallerie che esploreremo, troveremo molti tipi di tane sparse qua e là. Questi letali ricettacoli di malvagità sfornano a tempo pieno orde di mostri di vario genere (a seconda della natura della tana stessa); ciò comporta che eliminare i nemici che ci girano intorno con intenzioni poco amichevoli servirà a ben poco, se non provvederemo quanto prima e fare piazza pulita delle loro incubatrici...
Discorso a parte va fatto per i boss di fine livello: queste simpatiche creaturine, dalle dimensioni fin troppo ragguardevoli, cercheranno di farci passare l'insana voglia di continuare nelle nostre esplorazioni, provvedendo con incredibile zelo a fare quello che evidentemente i loro sottoposti non sono riusciti a portare a termine, vale a dire farci lasciare anzitempo questa valle di lacrime!
Questi bestioni mastodontici ci aspettano ogni cinque livelli (e quindi, drago incluso, ce ne sono ben otto, in tutto): ogni volta che riusciamo ad atterrarne uno, potremo passare a un blocco di livelli che ci offrirà tutta una nuova gamma di mostri, sempre più agguerriti...

FRENESIA E AZIONE

Affrontare migliaia di mostri tutti soli (certo, possiamo anche giocare con dei nostri amici sullo stesso computer, ma la cosa non cambia molto, dal punto di vista del rapporto numerico) non è impresa semplice per nessuno, ma per fortuna, durante la lotta, potremo mettere le mani su molti oggettini di gran pregio, che ci aiuteranno non poco nello sterminare anche i mostri più ostinati.

UN PO' DI STORIA

Tempo fa Re Aaron, sovrano di Arrivus, cominciò a ordinare incursioni nei territori dei clan barbari del nord, al fine di mettere le mani sulle preziose miniere d'oro e donare così prosperità al proprio paese. Le incursioni si susseguirono senza successo e con molte perdite, fino a che il re non vide sfrecciare nei cieli notturni il Grande Drago Daramil.
Il sovrano decise quindi di sottrarre i cuccioli di drago dalla tana di Daramil, per poterli poi addestrare e impiegare come soldati: dei cavalieri inviati per la missione, solo uno fece ritorno al castello, in fin di vita. Il Grande Drago, visti assaliti i suoi cuccioli, attaccò e rimase ferito, dopo aver comunque fatto strage tra le milizie del re. La leggenda vuole che il possente animale sia stato curato da esseri oscuri e abbia poi stretto un patto con le forze del male, per vendicarsi dell'assassinio dei suoi cuccioli. Con i suoi nuovi alleati, sparse poi il terrore nel regno, ne conquistò il castello e ne diventò il sovrano incontrastato...
Fino ad ora, almeno!



INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE

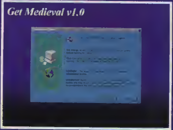
Inserendo il CD di *Get Medieval* nel nostro lettore per la prima volta, dovrebbe partire automaticamente il programma di installazione.



Se questo non dovesse accadere, accediamo direttamente al CD mediante le Risorse del Computer e clicchiamo due volte sul file "Autorun.exe".
Seguiamo le istruzioni che ci vengono date di



volta in volta e procediamo all'installazione vera e propria: scegliamo la cartella in cui intendiamo copiare i file fondamentali del programma, il tipo di installazione che intendiamo effettuare (nell'ordine, minima, normale, personalizzata) a seconda dello spazio su disco fisso che vogliamo sia occupato (se disponiamo di una versione delle DirectX superiore alla 5, non ci sarà bisogno di installarle) e, infine, l'etichetta sotto la quale



vogliamo che il gioco sia inserito nel menu di Avvio. Quando il programma avrà finito, potremo lanciare direttamente il gioco cercando il collegamento nel menu di Avvio. In ogni caso, ogni volta che reinseriremo il CD nel nostro lettore o che cliccheremo due volte sull'icona del lettore dalle Risorse del Computer, si aprirà una finestra che ci consentirà di lanciare il gioco, installarlo nuovamente, disinstallarlo, andare alla pagina Internet di *Get Medieval* o di configurare a nostro piacimento alcune opzioni avanzate (che consigliamo comunque di lasciare come stanno, se non siamo particolarmente esperti).





Tanto per cominciare, avremo a disposizione un limitato numero di incantesimi, che trasformano tutti gli avversari sullo schermo in altrettanti squittenti topolini (che, se siamo un po' sadici, potremo schiacciare sotto i nostri stivali!), ma non dobbiamo dimenticare che nei forzieri e in giro nei corridoi ci attendono potenziamenti di ogni genere per le nostre armi e per l'armatura (perfezionabili fino al quinto livello), oltre ad alcuni bonus dall'effetto limitato nel tempo ma indubbiamente di grande utilità.
Non è comunque tutto oro quello che luccica: oltre a tesori di gran valore e a potenziamenti incredibilmente appetibili (non è male quando, per qualche decina di secondi, emaniamo un'aura di tale malvagità che tutti i mostri scappano al nostro cospetto!), nei forzieri ci possono attendere anche sgradevoli sorprese, come spettri che ci lanciano potenti maledizioni (per fortuna non permanenti) o fastidiosissimi ladri (che ci rubano incantesimi e potenziamenti: l'unico modo per recuperarli è fare fuori il ladro prima che si allontani)... Insomma, la frenesia farà da padrona in ogni partita che giocheremo a *Get Medieval*: il sistema di controllo semplice ed efficace, affiancato dai temi sonori sempre d'atmosfera, provvederanno a non darci mai troppo tempo per pensare, lasciando spazio all'azione pura!

LA CHIAVE DEL SUCCESSO

Se i mostri rallentano la nostra avanzata, una solida porta la sbarra del tutto: per poter avanzare nei livelli, o anche solo arrivare al teletrasporto posto alla fine di un singolo livello, saremo costretti ad attraversare porte di ogni genere, che andranno aperte in maniera differente le une dalle altre.
Molte necessiteranno solamente di una chiave, come se ne trovano molte in giro nei livelli (di quattro tipi diversi, a seconda di quello che aprono).
Le chiavi dorate possono anche schiudere i forzieri, mentre quelle a forma di teschio possono aprire qualsiasi cosa), altre si spalancano automaticamente quando ci avviciniamo, altre ancora sono collegate a piastre a pressione che dobbiamo attivare di volta in volta.
Stiamo sempre attenti a non trascurare mai l'annientamento di una tana, visto che la rigenerazione dei mostri è molto più rapida di quanto potrebbe sembrarci e stiamo attenti anche a non aprire troppe porte contemporaneamente: mettere troppa carne al fuoco potrebbe trasformarci rapidamente in una facile preda per i nostri ospiti indesiderati!

L'AVVENTURA SENZA FINE

Una volta completata la campagna principale, potremmo non avere voglia di rigiocarla



Una volta finito il gioco, potremo riprenderlo con gli altri personaggi.



completamente, ma di limitarci a qualche livello specifico, magari cambiando personaggio: i programmatori hanno incluso anche questa opzione nel gioco, permettendoci di ricominciare a esplorare le segrete del castello dal punto che preferiamo. A parte questa iniziativa ben accetta, *Get Medieval* ha molte altre caratteristiche che ne allungano la longevità in maniera drastica: potremo decidere di avventuraci in un dungeon assolutamente inedito, creato al momento dal computer, o anche scegliere una mappa già pronta e provvedere a ripulirla da tutti i mostri che la infestano.

Un'altra opzione davvero interessante è che, accanto alla possibilità di avventurarci nei meandri oscuri e mal frequentati con altri amici che controllino i propri personaggi stando tutti intorno a uno stesso computer, potremo sperimentare anche interessanti partite via Internet o grazie a una connessione diretta via modem, di quelle che si usavano quando la grande rete non era ancora così popolare.

A conti fatti, *Get Medievil* è un gioco che ci terrà incollati al monitor per molto tempo e che non lascerà il nostro hard disk molto presto...



Eliminare tutti quei fantasmi non sarà troppo semplice...



COMANDI DI GIOCO

Get Medieval ci consente di giocare fino a quattro contemporaneamente su uno stesso computer. Per combattere nel numero massimo consentito, però, avremo bisogno di due joystick o joypad. I controlli sono comunque configurabili a piacimento dal menu delle opzioni.

Frecce direzionali (F / H / T / G) – Movimento
Pulsante 1 / CTRL / Q – Colpo con l'arma primaria
Pulsante 2 / SHIFT / W – Incantesimo
Pulsante 3 / Spazio / E – Attiva / disattiva il dischetto colorato di riconoscimento
ESC – Menu principale
Pausa – Pausa
F1 – Aiuto
F2 – Salva gioco (i salvataggi vengono considerati come se fossero stati fatti all'inizio nel livello)
F3 – Carica gioco
F8 – Cattura schermata
F9 – Salvataggio rapido
F10 – Caricamento rapido

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Nella parte destra dello schermo, potremo visualizzare in ogni momento tutte le informazioni di cui abbiamo bisogno. In alto viene segnalato il livello al quale ci troviamo e il numero di anime ("Souls") che abbiamo a disposizione: quest'ultimo numero indica quante volte possiamo riprendere la partita una volta terminate le vite a disposizione; avremo una soul in più ogni volta che abbatteremo un boss di fine livello. Accanto al ritratto del personaggio che stiamo usando, poi, vengono visualizzate le ricchezze accumulate e il numero di vite residue, i punti vita che ci rimangono (facciamo attenzione, perché questi ultimi scorreranno via anche ci muoviamo semplicemente, per cui dobbiamo sempre cercare secchi di energia vitale per rimetterci in forze), il livello delle nostre armi e dall'armatura, il numero di chiavi e di magie che ci portiamo dietro e, eventualmente, i bonus attivi in un determinato momento.

MENU PRINCIPALE

Il menu principale ci consente di accedere a tutte le opzioni principali del gioco: possiamo iniziare una nuova partita ("New Game"), caricarne una salvata in precedenza ("Load Game"), personalizzare tutte le impostazioni principali di *Get Medievil* ("Options"), rivedere i filmati ("Movies"), dare un'occhiata ai tasti di controllo ("Help") o uscire dal gioco.

Dal menu "New Game", potremo scegliere poi se giocare in rete ("Network Game") o per conto nostro ("Local Game") e, in questo caso, se cimentarci nella campagna principale ("Dragon Quest"), in un dungeon casuale ("Random Dungeons") o in uno già definito ("Custom Dungeons"). Grazie a queste opzioni, potremo giocare all'infinito!



Con l'opzione "New Game" potremo iniziare subito a giocare e a divertirci.



"Local Game" e "Network Game" ci consentono invece di giocare "singolo" o "multigiocatore".

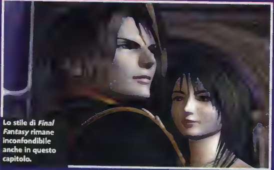


"Dragon Quest" è la campagna principale, mentre "Random" ne crea una diversa ogni volta.

GUIDA AL CD

Il tanto atteso *Final Fantasy VIII* si presenta finalmente sui nostri monitor in grande stile, pronto a entrare in competizione con i capolavori degli ultimi anni. Oltre a questo grande demo, il CD di febbraio ci offre altri quattordici giochi e moltissime novità! Buon divertimento!

DEMO DEL MESE



Lo stile di *Final Fantasy* rimane inconfondibile anche in questo capitolo.

FINAL FANTASY VIII

EIDOS/SQUARESOFT

PENTIUM 200, 32 MB di RAM, DirectX 6.1, 125 MB su hard disk, supporta schede Direct3D

Siamo ormai giunti all'ottavo episodio della saga di *Final Fantasy* e l'interesse del pubblico per questi giochi sembra crescere costantemente: rispetto a tutte le altre produzioni per PC, possiamo dire senza timore che la serie in questione è assolutamente unica.

Una delle caratteristiche più apprezzate dei titoli precedenti, mantenuta invariata anche nell'ultimo nato, è la ricchezza della trama, sempre molto vasta e appassionante, in grado di tenere incollati al monitor milioni di giocatori per ore e ore.

Chiunque non abbia giocato a *Final Fantasy VII* troverà la veste grafica molto insolita: mentre nelle fasi di gioco "normali" i fondali sono infatti bidimensionali e i personaggi – poligonali – sembrano quasi stonare nell'ambiente in cui sono calati, nel momento in cui comincia uno scontro le cose cambiano radicalmente: siamo proiettati su un campo di battaglia interamente tridimensionale, in cui tutti gli attacchi sortiscono effetti di grandiosa spettacolarità cinematografica! Inutile poi parlare dei filmati di intermezzo, che ci lasceranno a bocca aperta...

Il gioco, di per sé, non è molto intuitivo, soprattutto per chi non si fosse mai avvicinato alla serie: la gestione dei personaggi mediante una serie di menu annidati l'uno nell'altro non aiuta, infatti, a prendere confidenza con il sistema di controllo, senza contare che l'intero demo è in lingua inglese (dobbiamo comunque dire che i dialoghi non sono parlati, ma ci appaiono in finestre a video).

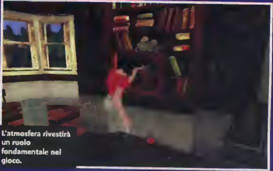
Stiamo attenti all'uso che facciamo degli incantesimi a nostra disposizione e cerchiamo di assimilarne ("Draw") quanti più possibile dai nostri nemici, quando le condizioni sono favorevoli. Per evitare la morte, dovremo imparare quanto prima possibile a legare i nostri personaggi alle magie e alle entità superiori (GF) che ci possono venire in aiuto.

CONTROLLI PRINCIPALI

È consigliato l'uso di un joypad. Possiamo cambiare a nostro piacere i tasti del gioco direttamente dal programma di config di *Final Fantasy VIII*.

Frecce direzionali – Movimento
D – Menu
S – Pausa
X – Seleziona
F - Togli finestre dallo schermo
W – Cancella (esce dal menu in cui siamo)

AVVENTURE DA BRIVIDO



L'atmosfera rivestirà un ruolo fondamentale nel gioco.

GABRIEL KNIGHT 3

SIERRA

PENTIUM 166, 32 MB di RAM, DirectX 6.1, 60 MB su hard disk, supporta schede Direct3D

Chi sostiene che le avventure non possano rendere al meglio in tre dimensioni, deve ormai definitivamente ricredersi: questo genere è approdato finalmente a quella che speriamo sia la sua forma stabile per i prossimi anni.

Gabriel Knight 3 è un gioco che riesce a unire in maniera armoniosa un ambiente realistico realizzato con gran cura e la trama da romanzo avventuroso/horror che ormai accompagna tutta la fortunata serie delle indagini del protagonista.

La punta di diamante di questo titolo rimane comunque l'atmosfera perfetta che i programmatori sono riusciti a creare: nel corso delle nostre indagini, ci sembrerà davvero di attraversare un paesino francese suggestivo e ricco di mistero e il rapimento del piccolo bambino della casata nobiliare per cui lavoriamo, intrecciandosi con storie di vampiri e segreti ormai dimenticati, ci coinvolgerà al punto tale da farci perdere il senso del tempo.

Il gioco è realizzato con una struttura a capitoli, che si chiudono con il trascorrere delle ore. Il passaggio da un capitolo all'altro è però vincolato (come pure quindi lo scorrere delle nostre giornate) dalle azioni che compiamo e dai passi in avanti che riusciamo a fare nella soluzione dell'avventura.

Nel demo che troviamo sul CD impersoneremo, per una piccola parte del gioco completo, l'affascinante ed esotica assistente di Gabriel: la bella Grace Nakimura.

Teniamo presente che la versione ridotta che possiamo ora provare è completamente in inglese (inclusi i sottotitoli), compresa l'introduzione, nella quale ci viene spiegato quanto è accaduto fino al momento in cui cominciamo a giocare.

CONTROLLI PRINCIPALI

Tasto sinistro del mouse - Movimento. Cliccando su un oggetto quando il puntatore è evidenziato, ci vengono fornite le possibili azioni da compiere.
Tasto destro del mouse – Menu delle opzioni
Tasto sinistro del mouse + Movimento del mouse – Spostamento telecamera (rotazione / avanzamento)
Tasto sinistro del mouse + Tasto destro del mouse + Movimento del mouse – Spostamento telecamera (alzo / slittamento)
F1 – Controlli del gioco
I – Inventario
P – Pausa
F5 / F6 – Salva/Carica rapidamente una partita

EROI LEGGENDARI

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC
3DO

PENTIUM 166 MMX, 32 MB di RAM, DirectX 6, 35 MB su hard disk, supporta schede Direct3D

I mondi Fantasy sono molto affascinanti, ma, proprio quando decidiamo di entrare nei panni di un abitante di quelle dimensioni, stiamo sicuri che la serenità e la pace (che magari perdura da secoli), verrà immancabilmente turbata, noi ci ritroveremo nel ruolo (assolutamente improvvisato) di eroe e dovremo cavarcela contro mostri, signori del male e orde demoniache decise a soggiogare il mondo e, nello specifico, a farci la pelle...

Anche *Crusaders of Might and Magic* si adegua a questo stile, rientrando nei tradizionali canoni del Fantasy, e il nostro alter ego, il povero Drake, dovrà vedersela con nemici di tutto rispetto, ossia le truppe di non-morti della "Legion of the Fallen".

La storia che ha portato Drake in questa situazione ha un'importanza limitata, mentre quello che conta è che ora il nostro eroe deve oltrepassare le Catacombe, in passato luogo dove la Legione era stata bandita, ora unico collegamento tra la parte orientale e quella occidentale di Ardon.

La veste grafica, non strabiliante, ci offre comunque delle belle inquadrature, consentendoci, allo stesso tempo, di poter giocare a *Crusaders of Might and Magic* su computer dalle caratteristiche non fantascientifiche.

Giocabile e godibile, questo titolo può essere apprezzato tanto dagli amanti degli sparatutto in prima persona, quanto dagli appassionati di Fantasy.

CONTROLLI PRINCIPALI

Mouse - Movimento testa / telecamera
E / freccia su - Avanti
D / freccia giù - Indietro
S / F - Slittamento laterale
Frecce sinistra / destra - Rotazione
spazio - Salto
C - Accovacciarsi
SHIFT + Movimento - Movimento cauto
Tasto sinistro del mouse - Attacco
Tasto destro del mouse - Difesa
R - Lancia l'incantesimo selezionato
Z - Usa oggetto
W - Arma successiva
T - Incantesimo successivo
H - Usa pozione risanatrice
Q - Oggetto successivo
I - Inventario
M - Mappa
F1 - Informazioni sul personaggio
F5 - Salvataggio rapido
F7 - Caricamento rapido
Esc - Menu

A CACCIA DI AEREI

FLANKER 2.0
SSI

PENTIUM 200, 32 MB di RAM, DirectX 7, 83 MB su hard disk, richiede schede Direct3D

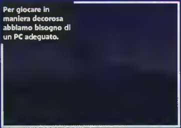
La complessità che da sempre contraddistingue i simulatori di aerei non invoglia chi non sia già appassionato a provare l'ebbrezza del volo ad alta quota: se a questo aggiungiamo i requisiti minimi di sistema (da sempre esorbitanti) che generalmente contraddistinguono questa categoria di giochi e la difficoltà che gli sviluppatori incontrano per mettere insieme una documentazione soddisfacente per chiunque, ecco che risulta comprensibile perché i simulatori di volo ben riusciti e accessibili a tutti siano rari e osannati. *Flanker 2.0* cerca comunque di venire incontro alla maggior parte dei giocatori, grazie in primo luogo a delle richieste hardware non troppo esose. Dobbiamo comunque precisare che il gioco risulta quasi inaccettabile se fatto girare su un sistema corrispondente alle specifiche dei requisiti minimi, e che dobbiamo disporre di una macchina piuttosto aggiornata, se vogliamo goderci in maniera soddisfacente la nostra esperienza di volo!

Il demo che troviamo sul CD ci offre cinque minuti di gioco per cimentarci in scontri diretti o missioni tratte dal gioco completo, oltre alla non indifferente possibilità di consultare una parte della (non tanto) piccola enciclopedia militare inclusa in *Flanker 2.0*.

CONTROLLI PRINCIPALI

Possiamo trovare un elenco completo di tutti i controlli del gioco nel file "Readme", che troviamo nella cartella nel menu dei programmi "Flanker 2.0 Demo".

CTRL + Q - Esci
Frecce direzionali - Cloche
+ / - - Aumenta / Diminuisci velocità
G - Carrello
Spazio - Fuoco
F1 - F12 - Cambia inquadratura



Per giocare in maniera decorosa abbiamo bisogno di un PC adeguato.

I RUGGENTI ANNI '70

HOT CHIX 'N' GEAR STIX
FIENDISH ENTERT.

PENTIUM 233, 32 MB di RAM, DirectX 6, 60 MB su hard disk, richiede schede Direct3D

Indiscutibilmente gli anni '70, negli Stati Uniti, sono stati un periodo di rombanti motori, e, spesso, di pericolose gare sulle strade. La leggenda dell'alta velocità, associata anche a splendide ragazze, viene di tanto in tanto rispolverata nella nostra memoria, anche da giochi come quello che possiamo ora provare.

Nel demo di *Hot Chix 'n' Gear Stix* potremo cimentarci con due differenti circuiti (se così li possiamo chiamare, dal momento che passeremo anche nel mezzo di un centro abitato!) a bordo di altrettante macchine da gara. A ciascuna vettura è abbinata anche una ragazza, per cui sarà difficile che i nostri gusti in fatto di fanciulle non influenzino le nostre scelte...

Una veste grafica curata e decisamente all'altezza della situazione ci consente di divertirci a lungo anche su sistemi che non siano dell'ultima generazione, senza per questo farci perdere apprezzabili effetti luminosi.

CONTROLLI PRINCIPALI

Frecce direzionali destra / sinistra - Sterzo
Frecce direzionali su / giù - Acceleratore / freno
Spazio - Freno a mano
F2 - Cambio inquadratura
F11 - Salva schermata



Facciamo mangiare la polvere a nostri avversari!

LA LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD

DEMO
Crusaders of Might & M.
Final Fantasy VIII
Flanker 2.0
Gabriel Knight 3
Shanghai Second Dynasty
Hot Chix 'n 'Gear Stix
SpecOps 2 U.S. Army Green Berets
Supreme Snowboarding
Swat 3 - Close Quarters Battle
Test Drive 6
Commend & Conquer: Tiberian Sun
Tomb Raider 4 - The Las Revelation
Pro Pinball 4 - Fantastic Journey
Majesty: The Fantasy Kingdom
Thief Gold

SHAREWARE
Kyodai Mahjongg
Ultranium
Temi per la scrivania
Sfondi per Windows

UTILITY
Paint Shop Pro 5
DirectX 6.1
DirectX 7.0a

QUAKE III ADD-ON
Nella sezione delle patch, questo mese, possiamo trovare alcuni file che ci consentono di effettuare delle aggiunte all'ultimo nato in casa id Software. Oltre a tre modelli e due mappe, avremo a disposizione anche il favoloso Q3Radiant, il programma usato dagli stessi sviluppatori per creare i livelli del gioco! Per poterci godere le modifiche o per utilizzare delle mappe da noi realizzate con Q3Radiant, basta creare un file autoexec.cfg nella cartell del gioco "baseq3" (creiamo un file di testo e cambiamone l'estension da txt a cfg) e inserire un linea con scritto " seta sv_pure 0 ".
Stiamo però attenti: dop l'inserimento delle aggiunte, giocando in Internet potremmo avere qualche problema a collegarci ad alcuni server.

SOLUZIONI
Se abbiamo qualche problema a completare *Command & Conquer: Tiberian Sun* dalla parte

UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

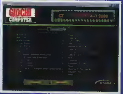
L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccia del CD e calmare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.



Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Petch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Shareware, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle verie sezioni del CD. I due pulsanti in besso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivemente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.



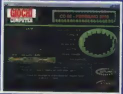
L'elenco di tutti le patch disponibili sul CD: grazie a esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati dalle stesse case software che li henno prodotti. Prima di installare una qualsiasi delle patch sul nostro computer, leggiamone la descrizione che eppare nel riquadro in basso quando passiamo sul suo nome il puntetore del mouse: con un semplice clic apriremo la cartella dove è conserveta e potremo procedere ell'aggiornamento.



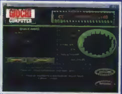
È ormei consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengono poi erchiviate in questa sezione del CD. Scorriamo le lista per trovere quella che ci interessa e selezioniamola per poterla leggere ed eventualmente stamparla. In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino a quelle del mese precedente. Un erchivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!



Ogni mese GMC sceglierà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD e lo segnalerà in questa sezione: leggiamo prima di tutto quali sono i requisiti minimi perché il gioco possa funzionare correttamente e la sua descrizione.
Se è evidenziato il bottone "Installa", sarà necessario cliccare su quello, prime di "Gioca" e "Configura", per permettere el programma di essere copiato sul nostro herd disk.



La lista dei demo che GMC presenta ogni mese: clicchiamo sul nome del gioco che ci interessa per visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsenti che si evidenziano nel riquedro in elto a destra hanno le stesse funzionalità di quelli delle sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovemente al menu principale del CD.



Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mei epparsi sulle pegine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene eggiornato ogni mese.
Se vogliamo scoprire gebole, trucchi e codici per il nostro gioco preferito, è estramemente probabile che qui troveremo quello che stiamo cercando.



Alcuni programmi utili che proponiamo ogni mese: installiamo le DirectX 6.1 o la versione più aggiornata 7.0, indispensabili ormai per quasi tutti i titoli in commercio.

RITORNO AL PASSATO

SHANGAI
ACTIVISION
PENTIUM 166, 32 MB di RAM, DirectX 6.1, 23 MB su hard disk

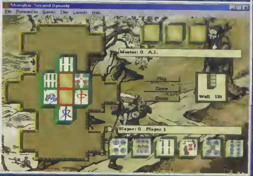
I giochi da tavolo sono spesso apprezzati indipendentemente dalla veste in cui vengono proposti. Tramandati dalla tradizione orientale, tra gli altri, il Mah-Jongg e lo Shanghai sono stati convertiti in una versione per computer. Certo, gli originali si avvalgono di tessere molto pittoresche e difficilmente sostituibili, ma poter giocare anche in assenza di avversari, contro il computer (nel caso del Mah-Jongg), compensa questa rinuncia...
Le animazioni che appaiono quando eliminiamo una coppia di pezzi giocando a Shanghai, per quanto non essenziali, sono comunque simpatiche e ben realizzate: in generale la realizzazione grafica, che in questo caso riveste un funzione un po' marginale, riesce comunque a fare il proprio dovere in maniera esemplare.

CONTROLLI PRINCIPALI
Muoveremo i nostri pezzi con il solo utilizzo del mouse.





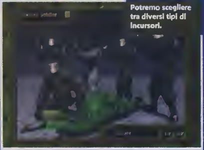
La veste grafica risulta più che adeguata al tipo di gioco.



A CACCIA DI TERRORISTI

SPEC OPS 2
ZOMBIE VR STUDIOS
PENTIUM 233, 32 MB di RAM, DirectX 6.1, 40 MB su hard disk, richiede schede Direct3D

Il terrorismo internazionale è una delle piaghe più difficili da gestire degli ultimi anni, tanto che per far fronte ai reparti organizzati di malavitosi di tutto il mondo, sono state create speciali squadre di intervento pronte ad agire ovunque la legge lo richieda.
In *SpecOps 2* guideremo un gruppo di eroici berretti verdi (un corpo speciale dell'esercito USA) alle prese con rischiose operazioni anti terrorismo, impersonando direttamente uno di essi.
Nel demo che troviamo sul CD, dopo aver equipaggiato a nostro piacimento gli uomini a nostra disposizione e aver scelto quale debba essere la loro specializzazione, avremo l'arduo incarico di rintracciare dei pericolosi missili Stinger caduti nelle mani sbagliate, eliminando al contempo qualsiasi resistenza dei criminali.
Ovviamente, per il successo della missione, è indispensabile che nessun civile rimanga ucciso a causa nostra: se da una parte questo ci sembra logicamente ovvio (e lo è!), ci accorgeremo di quanto sia difficile rispondere al fuoco in maniera adeguata quando tra noi e i nostri assalitori ci sono degli innocenti.


Potremo scegliere tra diversi tipi di incursori.

CONTROLLI PRINCIPALI
Mouse - Movimento
Frecce direzionali avanti indietro - Avanti/indietro
Tasto sinistro del mouse - Fuoco
F1 - F4 - Impartiamo ordini ai nostri uomini
F5 / F6 - Cambio inquadratura
ESC - Menu

I SIGNORI DELLE NEVI

SUPREME SNOWBOARDING
INFOGRAMES
PENTIUM 200, 32 MB di RAM, DirectX 6.1, 83 MB su hard disk, supporta schede Direct3D o Glide

In questi ultimi anni lo snowboard ha preso sempre più piede, entusiasmando i giovani di tutto il mondo e affiancandosi al più tradizionale sci come sport invernale per eccellenza. La spettacolarità delle gare che possiamo ammirare sulle piste montane, o anche seduti comodamente davanti al televisore, ha reso poi questa disciplina interessante anche per chi non la pratica.
Se abbiamo nostalgia della nostra tavola e desideriamo provare qualche discesa un po' troppo azzardata, o se anche non abbiamo mai nemmeno provato a mettere piede su una pista sciistica, possiamo cimentarci con questo nuovo gioco della Infogrames, che ci mette nei panni di grandi atleti alle prese con percorsi non proprio facili.
La simulazione dell'alta velocità è stata resa, dobbiamo ammetterlo, in maniera decisamente buona; purtroppo, in questa versione del gioco non ancora definitiva, può capitarci di scorgere, di tanto in tanto, qualche piccolo difetto grafico, che, sebbene non tolga niente alla giocabilità, può comunque darci fastidio da un punto di vista prettamente estetico.

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali - Movimento
ESC - Menu

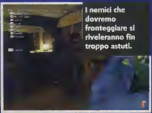

La sensazione di velocità è molto realistica.

GUERRIGLIA URBANA

SWAT 3
SIERRA
PENTIUM 233, 32 MB di RAM, DirectX 6.1, 95 MB su hard disk, supporta schede Direct3D

Ci sono operazioni di polizia in cui i semplici agenti che vigilano nelle strade non sono sufficienti: terroristi, rapitori e bande di criminali bene organizzate vengono quindi affrontate dai membri dei corpi speciali, che mettono a repentaglio la propria vita ogni giorno in missioni ad alto rischio.
Il nostro compito in *Swat 3 - Close Quarters Battle* è di guidare una squadra di questi eroici poliziotti sul campo, impartendo ordini ai nostri subordinati e controllando in prima persona l'ufficiale del gruppo: il risultato è un misto di azione e strategia tra i più riusciti che si siano mai visti!
Nella missione del demo, dovremo liberare un ostaggio prigioniero di alcuni terroristi nello scantinato di un negozio di tappeti: i nostri avversari sfrutteranno la loro migliore conoscenza dell'ambiente per tenderci agguati e coglierci alle spalle nascondendosi nell'ombra.
La buona riuscita della missione dipende in gran parte dalla nostra capacità di coordinare il lavoro di squadra e, nello stesso tempo, muovere il nostro alter ego in modo da non esporlo inutilmente: gli ordini disponibili appariranno a video, di modo che non dovremo ricordare a memoria decine di comandi diversi in ogni istante.

CONTROLLI PRINCIPALI
Mouse - Movimento testa
Tasto sinistro del mouse - Fuoco
Frecce direzionali - Movimento (avanti / indietro / slittamento laterale)
U - Usa oggetto (apri porta, raccogli arma, ecc.). Possiamo usare questo comando solo quando appaiono quattro rettangolini intorno al mirino, che indicano una vicinanza sufficiente con l'oggetto.
Spazio - Mostra armi e oggetti disponibili (per selezionare quello desiderato, basta premere il tasto funzione corrispondente)
1 - 9 - Ordini (appaiono a video; per farli scomparire, basta premere il tasto M)
ESC - Menu


I nemici che dovremo fronteggiare si riveleranno fin troppo astuti.

dei perfidi NOD, possiamo consultare l'archivio sul CD, al quale sono stati aggiunti anche tutti i consigli per completare con successo il bellissimo *Rainbow Six-Rogue Spear*.

PATCH
Age of Empires II
[age2cpfix.exe] - Questa patch si rivolge ai giocatori singoli, correggendo alcuni errori riscontrati. La sezione multigiocatore non viene invece toccata, quindi potremo confrontarci anche con persone che non hanno installato questo aggiornamento.
Age of Wonders
[aow11.exe] - Con la versione 1.2 sono stati corretti molti problemi riscontrati nel gioco in commercio.
Castrol Honda Superbike 2000
[chs2000patch14.exe] - Aggiorniamo questo mitico gioco di gare motociclistiche alla nuova versione 1.4.
Hidden & Dangerous
[hndpatch13.exe] - La versione 1.3, ottenuta mediante l'installazione di questa patch, correggerà i problemi fino a ora riscontrati in questo splendido gioco e migliorerà l'intelligenza dei nostri avversari.
Homeworld
[Homeworld104.exe] - Aggiunte, correzioni e cambiamenti ci attendono portando la nostra copia di *Homeworld* alla versione 1.04.
Madden NFL 2000
[Madden2000Patch3.zip] - Terza patch dedicata a questo grande gioco, che, oltre a eseguire tutte le correzioni delle due versioni precedenti, metterà a posto anche qualche errore finora sfuggito.
Panzer Elite [panzer1.zip] - Estraiamo questo file nella cartella dove abbiamo installato *Panzer Elite* per correggere alcuni errori riscontrati dai giocatori di tutto il mondo per quanto riguarda giocabilità, controlli, intelligenza degli avversari e realizzazione tridimensionale.
Panzer General 3D
[Pg3d_1_0.exe] - Aggiorniamo il gioco alla versione 1.1 per correggerne alcuni difetti grafici e aspetti legati alla

GUIDA SPERICOLATA

TEST DRIVE 6
ACCOLADE
PENTIUM 233, 32 MB di RAM, DirectX 7, 27 MB su hard disk, supporta schede Direct3D o Glide

Lanciarsi a tutta velocità per le strade di una grande città affollata potrebbe non essere salutare, per noi e per i poveri ignari che ci si parano innanzi...
Eppure è proprio questo che dovremo fare in *Test Drive 6* per poter primeggiare.
Il demo prevede una gara contro altri cinque concorrenti: le macchine cappottate che ci lasceremo alle spalle non si conteranno, come pure le pattuglie della polizia che ci daranno la caccia!

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali destra/sinistra – Sterzo
Frecce direzionali su/giù – Acceleratore / freno
Spazio – Freno a mano
X – Specchietto retrovisore
A/Z – Cambio
S – Clacson
C - Camera





Le vie di una città non sono certo il luogo migliore per gareggiare.

PER UN PUGNO DI TIBERIUM

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN
EA/WESTWOOD
PENTIUM 166 MMX, 32 MB di RAM, DirectX 6, 72 MB su hard disk

I Westwood Studios, nota casa di sviluppo, rivoluzionarono tempo fa il mondo della strategia, creando i primi autentici capolavori in cui la gestione delle unità non avveniva più a turni come sempre era stato, ma finalmente tutti i giocatori, gestiti dal computer o meno, muovevano le proprie truppe contemporaneamente. Dopo l'indimenticabile *Warcraft*, targato Blizzard, venne alla luce il primo *Command & Conquer*: ambientato ai giorni nostri, lasciò esterrefatti i giocatori di tutto il mondo, grazie al sistema di controllo intuitivo di cui si avvaleva e al coinvolgimento che riusciva a suscitare. Sulla scia di questo primo capolavoro, venne rapidamente preparato un seguito, basato sullo stesso sistema ma ambientato circa cinquant'anni prima del predecessore: *C&C: Red Alert* ipotizzava l'invenzione della macchina del tempo da parte del professor Einstein, con la quale il luminare avrebbe poi assassinato Hitler prima che questi cominciasse la propria folle corsa al potere. Al posto della Germania Nazista, però, a dichiarare guerra al mondo intero fu l'Unione Sovietica di Stalin.
Atteso da molti anni, *C&C: Tiberian Sun* ci porta invece un po' nel futuro, dopo l'atterraggio di una navetta spaziale aliena sulla Terra: il nemico, in questo gioco, torna a essere quello con cui ci eravamo scontrati nel primo gioco della saga, da tempo ritenuto morto. Anche se gli appassionati di vecchia data non troveranno probabilmente alcun difetto a *Tiberian Sun*, ci spiace ammettere che invece ce ne sono, visto che, giocando, si ha un po' l'impressione che qualche dettaglio del gioco sia stato un po' trascurato in fase di progettazione. Ai posteri comunque l'ardua sentenza: proviamo le due missioni che ci vengono proposte nel demo!

CONTROLLI PRINCIPALI
Controlliamo le nostre armate esclusivamente con l'aiuto del mouse.
Tasto sinistro del mouse – Seleziona unità / impartisci ordine. Tenendolo premuto, possiamo tracciare un rettangolo di selezione per controllare più unità contemporaneamente
CTRL + 1 - 9 – Attribuisci un numero al gruppo attualmente selezionato
1 – 9 – Richiama un gruppo precedentemente selezionato
ALT + 1 – 9 – Richiama un gruppo precedentemente selezionato e centra l'inquadratura su di esso

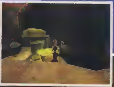
LARA PER SEMPRE

TOMB RAIDER 4 - THE LAST REVELATION
EIDOS
PENTIUM 233, 32 MB di RAM, DirectX 6.1, 43 MB su hard disk, supporta schede Direct3D

Abbiamo completato il livello di *Tomb Raider – The Last Revelation* che avevamo trovato sul CD di Natale? Niente paura: la bella inglesina ci concede ancora un po' di divertimento gratuito con un nuovo demo: sempre in Egitto, ci addentreremo in pericolose tombe, dove ci attendono la gloria e molti guardiani intenzionati a farci la pelle!

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali – Movimento
CTRL – Tasto azione / Fuoco
ALT – Salto / nuoto
SHIFT + Frecce direzionali – Movimento cauto
FINE – Capriola
CANC / PAG GIU' – Passettini laterali
ESC – Inventario
Spazio – Estrai / riponi l'arma
P – Pausa / Menu
INS (tastierino numerico) + Frecce direzionali – Movimento sguardo
[illegible] – Accovacciarsi
[illegible] + Frecce direzionali – Sprint
[illegible] - Bengala







giocabilità, come la possibilità che finalmente avremo di inviare paracadutisti in qualsiasi aeroporto alleato, indipendentemente dalla distanza.
Rogue Spear [ROGUE205.exe] – Con l'installazione di questa patch, molti miglioramenti verranno apportati al nostro titolo preferito: è stata aggiunta la compatibilità con Windows 2000, con GameSpy (indispensabile per giocare in rete) e sono stati corretti molti errori.
Seven Kingdoms [7kpatch2.exe] – Questa nuova patch aggiornerà il gioco alla versione 1.11. Tutte le correzioni apportate dalla versione 1.10 sono state mantenute e in più è stato messo a posto l'errore riscontrato nella modalità multigiocatore da chi aveva installato la precedente patch.
Septerra Core [Sc101.exe] – Portiamo il gioco alla versione 1.01. ATTENZIONE: il gioco non può essere completato senza aver installato la patch!
Shadow Company [scgsc_client.exe, scv13eng.exe] – La versione 1.3 ci consentirà di vedere il mondo circostante attraverso gli occhi dei nostri uomini con una visuale in prima persona. Oltre a questo, sono stati corretti alcuni errori finora riscontrati. L'altro file presente nella cartella (scgsc_client.exe) è indispensabile per giocare con GameSpy in rete.
Sinistar [SinistarUnleashedPatch.exe] – Grazie a questa patch, il gioco verrà portato alla versione 1.01, che aggiunge alcune rifiniture alla versione in commercio del gioco.
Total Annihilation: Kingdoms [1x-2bd.exe] – Molte correzioni sono state apportate al magnifico *TA Kingdoms*: tra le altre cose, installando questo file il gioco girerà in maniera molto più veloce.
Ultima IX: Ascension [u9patch107.exe] – Gli errori presenti nella versione commercializzata del gioco, si sa, sono davvero molti. Installando questi aggiornamenti,

DIVERTIMENTI DA BAR

PRO PINBALL - FANTASTIC JOURNEY

EMPIRE INTERACTIVE

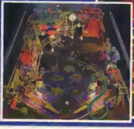
PENTIUM 166, 32 MB di RAM, DirectX 6.1, 43 MB su hard disk

Il flipper è stato, si potrebbe dire, il precursore dei videogiochi, come divertimento da bar. Il suo fascino, nonostante adesso sia in calo di popolarità, attrae però ancora non soltanto un esiguo numero di nostalgici, ma anche chi è cresciuto con i picchiaduro alla *Street Fighter*.
Da anni la Empire propone ricostruzioni di flipper ultra realistici sui nostri monitor: facciamo un tuffo nel passato e proviamo l'ultimo nato della fortunata serie *Pro Pinball*, il divertente *Fantastic Journey* (il cui demo si trova sul CD del gioco completo)!

CONTROLLI PRINCIPALI
SHIFT sinistro/CTRL sinistro – Flipper sinistro
SHIFT destro/CTRL destro – Flipper destro
S/F1 – Inizio partita
Invio – Lancio pallina
Spazio – Colpo al flipper

SUL CD DI GET MEDIEVAL





Ci sembrerà di giocare con un flipper reale.

RE PER UN GIORNO

MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM

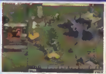
MICROPROSE

PENTIUM 166, 32 MB di RAM, DirectX 6.0, 60 MB su hard disk

Regnare in un mondo Fantasy, per quanto affascinante possa sembrare, non è poi semplice come potremmo credere: *Majesty*, in particolare, ci offre un sistema alquanto originale per gestire la cosa, visto che, al contrario dei titoli dello stesso genere ai quali siamo abituati, non ci consente di impartire ordini direttamente ai nostri sudditi.
In un primo momento, ci può sembrare di trovarci di fronte alla versione fantastica di *Sim City*: costruiamo edifici, reclutiamo persone, ma non le comandiamo direttamente... Piuttosto diamo loro degli incentivi perché facciano quello che vogliamo, o magari lanciamo personalmente qualche incantesimo! Un'esperienza piuttosto innovativa e decisamente ben realizzata! Possiamo trovare il demo di *Majesty* sul CD del gioco completo.

CONTROLLI PRINCIPALI
Guideremo la nostra popolazione con il solo uso del fedele mouse.

SUL CD DI GET MEDIEVAL







La veste grafica è accattivante, essenziale ed efficace.

COLPI DA MAESTRO

THIEF GOLD

EIDOS

PENTIUM 166, 32 MB di RAM, DirectX 6.0, 60 MB su hard disk, supporta schede Direct3D

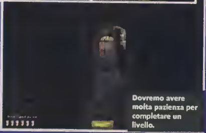
Non molti approverebbero il mestiere del nostro alter ego in *Thief Gold*: vestiremo infatti gli oscuri panni di Garrett, un maestro ladro, alle prese con rocamboleschi furti. Anche se, a prima vista, ci potrebbe sembrare di avere a che fare con uno sparatutto 3D, seppur di ambientazione medievaleggiante, dovremo presto ricrederci (pena la morte...): affrontare i nemici a viso aperto si rivelerà quasi sempre un errore. La nostra forza starà nel nasconderci nelle ombre per cogliere gli avversari di sorpresa.
Thief Gold è la versione rivisitata di *Thief: The Dark Project*, al quale sono state anche aggiunte tre nuove missioni. Possiamo trovarne il demo sul CD del gioco completo.

CONTROLLI PRINCIPALI
Mouse – Muovi lo sguardo
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Raccogli / usa oggetto / apri porta
1 / 9 – Seleziona arma
F1 / F9 – Seleziona oggetto dall'inventario
Tastierino numerico – Movimento
Spazio – Salta
ESC – Menu di gioco

SUL CD DI GET MEDIEVAL







Dovremo avere molta pazienza per completare un livello.

molti fastidi che prima erano all'ordine del giorno, finalmente spariranno!

Unreal
[unrealpatch225f.exe] – Sebbene *Unreal* sia stato pubblicato ormai parecchio tempo fa, gli appassionati di questo titolo restano innumerevoli e, se apparteniamo a questa categoria, non possiamo fare a meno di installare la nuova patch, che corregge molti errori riscontrati nel gioco.

Unreal Tournament
[UTpatch402] – Installiamo la versione 402 del gioco per godere di tutti i miglioramenti apportati dai programmatori a questo favoloso gioco!

Wheel of Time
[WoTServerPatch.exe, WoTD3Dpatch.exe] – La patch dedicata al supporto Direct3D aumenterà le prestazioni del gioco su computer che montano una scheda acceleratrice TNT2.

SHAREWARE

KYODAI MAHJONGG
PENTIUM 133, 16 MB di RAM, DirectX 6.1, 7 MB su hard disk, supporta schede OpenGL
Divertiamoci con i solitari Mahjongg: il gioco è stato realizzato con cura incredibile, tanto che potremo anche gustarci le tessere sfruttando la nostra scheda acceleratrice. Sfondi e musiche, che possiamo scegliere a piacimento tra quelli proposti, creano poi una perfetta atmosfera per rilassarsi.



ULTRANIUM
PENTIUM 133, 16 MB di RAM, DirectX 6.1, 8 MB su hard disk
Ultranium è in realtà un rifacimento del vecchio *Arkanoid*, il gioco classico in cui si deve distruggere un muro di mattoni con l'ausilio di una pallina e una racchetta. I bonus realizzati per questa versione, però, sono molto più vari e divertenti.

Prima occhiata...

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

Innocenti orchi, goblin e spettri, in guardia: *Baldur's Gate* sta per tornare, più grande e pericoloso di prima!



BGII avrà nuove ambientazioni, non familiari per chi ha giocato a *Baldur's Gate*.

I nostri eroi fronteggeranno mostri più grandi che mai.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *BALDUR'S GATE 2*...

- È più grande e più bello del predecessore.
- È la più accurata conversione di AD&D mai fatta sui nostri computer.
- La storia sarà ad ampio respiro e complessa.
- È il prototipo del gioco di ruolo che tutti desideriamo.

SVILUPPATORE	BIOWARE	GENERE	GIOCO DI RUOLO
CASA	INTERPLAY	DATA DI USCITA	AUTUNNO 2000





Controlleremo contemporaneamente parecchi personaggi.

QUANDO *Baldur's Gate* vide la luce, un anno fa, gli sviluppatori annunciarono con fierezza che portava lo standardo di Advanced Dungeons and Dragons (abbreviando AD&D, un classico gioco di ruolo da tavolo). Il gioco era apertamente tradizionale, graficamente di vecchia foggia, ma originale nello stile e nella giocabilità. Il fatto poi che ne furono vendute un milione di copie è la prova evidente che molti giocatori sono assetati di titoli che altri riporrebbero come giochi ormai datati!

Invece che riposare sugli allori, alla Bioware hanno lavorato segretamente a un seguito durante gli ultimi nove mesi: sebbene il progetto sia ancora in uno stadio di sviluppo non molto avanzato, hanno finalmente ritenuto opportuno alzare il velo di riservatezza mantenuto fin ora. Dopo aver sentito quanto i giocatori del primo titolo avevano da dire in merito, gli sviluppatori stanno tentando di migliorare ogni singolo aspetto del gioco, per creare quello che sperano possa essere il miglior Gioco di Ruolo (GdR) mai realizzato per computer basato sulle regole di AD&D.

Grazie alla versione migliorata dell'originario sistema grafico (l'Infinity), i programmatori sono ora in grado di dedicare il proprio tempo a creare una storia ad ampio respiro e a implementare un gran numero di nuove caratteristiche. Tanto per fare un esempio, potremo forgiare con molta più accuratezza il personaggio che decideremo di impersonare all'inizio di quanto non ci fosse consentito in passato. Con l'aggiunta di nuove sotto specie (tra cui quella del mezzo orco), le nostre scelte iniziali influenzeranno il gioco in maniera incisiva. Ci saranno anche 60 nuovi mostri, che raddoppiano il numero di quelli che potevamo trovare in *Baldur's Gate*, e 130 nuovi incantesimi (per un totale di 300, contando anche i vecchi). Ambientato geograficamente un po' più a sud del predecessore, il gioco ci dovrebbe consentire di esplorare una parte più grande dei Reami Dimenticati ("Forgotten Realms"), incluse una città sommersa, il Piano Astrale, una foresta elfica e persino l'Inferno. I personaggi avranno finalmente una personalità completa (potranno tradire, stringere amicizia e addirittura innamorarsi). Voci di corridoio dicono anche che il finale stesso del gioco si adatterà alle nostre scelte!

I giocatori del GdR originale da tavolo sapranno bene che, quando un personaggio giunge al 9° livello, può avere una propria roccaforte: tale onore, che porterà immancabili responsabilità, è stato trasportato anche nel videogioco! Potremo assumere il comando del nostro ducato, decidendone aspetti giuridici ed entrando negli affari dei nobili, arrivando anche a difenderlo da un assedio!

Con i nuovi miglioramenti della sezione multigiocatore, la bellissima storia e la rinnovata grafica, sembra proprio che *Baldur's Gate II* debba essere uno dei più attesi giochi del prossimo anno!

"TROVEREMO PIU' DI 60 NUOVI MOSTRI E E OLTRE 130 INCANTESIMI MAI VISTI PRIMA"

SPAZI APERTI

Una delle lamentele più comuni tra i giocatori di *Baldur's Gate* era il dover ripercorrere ampie aree già attraversate e rese sicure da qualsiasi minaccia. Ora nuove strade e comode scorciatoie si rendono automaticamente disponibili una volta che le missioni vengono completate!



Le nostre avventure assumeranno un tono più... oscuro!

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Bioware
Nazionalità: Canadese
Quanti sono: 50
Nati nel: 1995
Storia: I dottori Zeschuk e Muzyca trovarono noiosa la facoltà di medicina e compirono il naturale passo verso i videogiochi. Non tornarono mai indietro.
Li conosciamo per: *Shattered Steel, Baldur's Gate, Tales of the Swoard Coast* e, presto, *Neverwinter, Nights* e *MDK 2*

ATTENDERE PREGO!

Il gioco, a quanto pare, dovrebbe essere pronto entro l'autunno di quest'anno. Meglio affilare le lame e preparare gli archi...

Prima occhiata...

RAGE RALLY

La squadra della ex DiD ha messo la sua esperienza di simulazioni a disposizione delle quattro ruote.



Le auto sembrano essere state realizzate con una cura paranoica.







Le prestazioni realistiche si accompagneranno a una grafica perfetta.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *RAGE RALLY*...

- Vanta una grafica più realistica di quella vera...
- ...e accurata fin nel minimo dettaglio.
- È la continuazione degli sforzi della DiD per fondere simulazione e divertimento.
- Un'ottima occasione per guidare macchine costose e potenti!

SVILUPPATORE	RAGE WARRINGTON	GENERE	GUIDA
CASA	RAGE	DATA DI USCITA	NOVEMBRE 2000



Sembra perfetta e reale, vero? La Rage si sta sforzando di ottenere il massimo del realismo in *Rage Rally*.



Un asfalto convincente è di importanza fondamentale in un gioco di corse...



CREARE un gioco dotato di una grafica eccellente è una cosa, programmare un titolo che emerga dalla massa dei suoi simili è ben più difficile, ed è proprio quello a cui la Rage sta mirando. «Quello che vogliamo fare è portare l'elemento "divertimento" nel gioco», ci spiegano. «I giochi di rally possono risultare complicati per i giocatori che non sono abituati a calibrare la vettura con mille modifiche tecniche. Vogliamo che il nostro gioco sia accessibile a chiunque, e che nel contempo sia il più realistico possibile.»

Infatti, i simulatori di rally seguono scelte di design ben diverse dagli altri giochi di corse. Questo perché, nel mondo reale, le gare si svolgono tra due punti distinti, su una distanza notevole e senza nemmeno vedere i concorrenti, dato che per evitare disastrosi incidenti, le auto vengono fatte correre con un certo distacco l'una dall'altra, cronometrando i tempi relativi tra ogni "check point". L'unico gioco che finora è riuscito a coniugare realismo e divertimento è stato *Rally Championship*, grazie alle sue gare da dieci minuti. Il problema è che in maratone del genere è praticamente impossibile ricordare il tracciato a memoria. La Rage ha considerato questo aspetto, ritenendo che i giocatori trovino difficile concentrarsi per tanto tempo su una sezione, preferendo quindi dei circuiti ai percorsi con un inizio e una fine.

"DIVERTENTE E GIOCABILE: QUESTE LE PAROLE D'ORDINE DI *RAGE RALLY*"

Al momento, è completo solo un circuito, basato su un percorso intorno ad Oulton Park, vicino alla sede dei programmatori e dotato di un asfalto più idoneo alle gare di rally. Il gioco finale comprenderà ben dodici tracciati, più un paio "nascosti". La Rage si è sforzata di inserire tutte le condizioni climatiche che l'ufficio meteorologico considera possibili in Europa. L'unica nota dolente di *Rage Rally* è la data di uscita: a causa dell'estrema ossessione degli sviluppatori, probabilmente potremo vederlo solo il prossimo inverno... GIOCHI COMPUTER



Circuiti più corti portano a duelli e sorpassi continui.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Rage Warrington

Nazionalità: Inglese

Quanti sono: 30

Nati nel: 1990

Storia: I re inglesi delle simulazioni di volo! Recentemente, hanno messo la loro invidiabile reputazione in fatto di simulazioni al servizio della Infogrames

Li conosciamo per: *TFX, Euro-Fighter 2000, Total Air War, Wargasm.*

SARÀ INEBRIANTE

I giochi di Rally nascono e muoiono a causa dell'abilità di trasferire la sensazione di velocità e il brivido delle derapate direttamente sui nostri monitor. Per la Rage questo è l'aspetto di maggiore orgoglio. "Il modello di manovrabilità della vettura è veramente molto avanzato, e con un po' di tempo a disposizione possiamo creare il più realistico gioco di Rally mai esistito. Avere dei matematici di grande talento nella nostra squadra ci aiuta moltissimo."





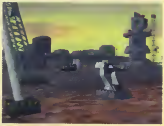
ATTENDERE PREGO!

Attenzione alle tante informazioni e immagini di *Rage Rally* che arriveranno nel Nuovo Anno.

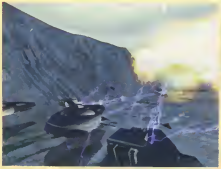
Prima occhiata...

GROUND CONTROL





Un gruppo di sviluppatori al loro primo gioco può riuscire a creare qualcosa di bello, coinvolgente e divertente? Forse sì!









L'atmosfera della battaglia è ricreata alla perfezione.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *GROUND CONTROL*...

- È linfa vitale per il genere della strategia in tempo reale.
- Renderà accessibile la guerra su computer anche a chi non conosce il genere.
- Ha una grafica a dir poco spettacolare
- Si potrà giocare dalla parte dei buoni o da quella dei cattivi.

SVILUPPATORE	MASSIVE ENTAINMEN	GENERE	STRATEGIA
CASA	SIERRA	DATA DI USCITA	PRIMAVERA 2000





Ground Control sembrerebbe il logico successore di *Total Annihilation*.

Le postazioni antiaeree fanno il loro duro lavoro.

LA Svezia non è certo la nazione più famosa per quanto riguarda lo sviluppo di videogiochi, figuriamoci poi se gli sviluppatori sono alla loro prima esperienza nel vasto e selvaggio mercato videoludico.

Eppure i Massive Entertainment, questo il nome del gruppo di sviluppatori, hanno centrato subito uno dei punti focali del genere della strategia in tempo reale, comprendendone la debolezza e cercando si porvi rimedio. Sostanzialmente, secondo i Massive, tutto il tempo che in un gioco alla *Command & Conquer* passiamo a fabbricare unità e a raccogliere risorse, è tempo che non passiamo a combattere. Questo rende i giochi meno immediati e, soprattutto, meno appetibili da chi si avvicina al genere per la prima volta. Partendo da questo principio, i programmatori hanno creato un mondo alternativo posto circa trecento anni nel futuro, dove il terzo conflitto mondiale ha ridotto la Terra a poco più che un cumulo di macerie e dove l'umanità si è divisa in due fazioni principali: la Crayen Corporation e l'Ordine della Nuova Alba. Le due parti sono in lotta per lo sfruttamento territoriale che servirà come base per finanziare spedizioni su altri pianeti, al fine di abbandonare la Terra ormai esangue e martoriata, ma a questo punto vengono ritrovati dei reperti alieni tecnologicamente avanzati. Il risultato è un nuovo conflitto.

KABOOM!

Quando la Massive venne fondata, nel 1997, una delle idee principali dei fondatori fu: "Nei nostri giochi le esplosioni dovranno essere impressionanti". Con i dati alla mano possiamo dire che le promesse sono state mantenute, arrivando al punto di creare appositi programmi che calcolassero il volume e le dimensioni delle nuvole di polvere causate da un'esplosione. Lo studio accurato della fisica ha permesso di associare a ogni tipo di esplosione il corretto volume di fumo e particelle per rendere il tutto il più realistico e spettacolare possibile.



"IL SISTEMA GRAFICO DI *GROUND CONTROL* PROMETTE UNA VERA RIVOLUZIONE"

Tutti noi sappiamo che la trama, in questo genere di giochi, è spesso appena accennata, ma i Massive vogliono renderla parte integrante del gioco, con una trama che si svilupperà di missione in missione e porterà a cambiare strategie e anche a rivedere l'obiettivo finale del gioco.

La principale differenza tra *Ground Control* e la concorrenza è, come dicevamo prima, che non esistono strutture da fabbricare o risorse da raccogliere. All'inizio di ogni livello potremo decidere quali truppe portare in battaglia tra quelle disponibili, e con esse dovremo affrontare la battaglia. Questo è già di per sé un passo verso una differente concezione di gioco, ma c'è un'altra caratteristica che fa di *Ground Control* un gioco sostanzialmente diverso. Per la prima volta, infatti, non dovremo scegliere da che parte stare, se controllare i buoni o i cattivi: delle trenta missioni ne giocheremo metà per ogni fazione, osservando la storia da due punti di vista completamente opposti e o dovendo variare le nostre tattiche in base all'esercito che controlleremo. Oltre a tutto questo è impossibile non citare ciò che in *Ground Control* colpisce maggiormente a prima vista: la grafica. La visuale, per esempio, potrà essere posizionata a piacere grazie a un sistema di telecamere che permetteranno di ruotare a piacimento il paesaggio e di avvicinarsi alle truppe e ai veicoli fino a scoprirne i dettagli. Ciò che è veramente incredibile è che avvicinandosi a un soldato non si ha affatto una perdita di definizione, anzi, visto da vicino, uno qualsiasi dei militari non ha nulla da invidiare ai nemici che ci troviamo di fronte in *Quake 3* in quanto a livello di dettaglio grafico. Questo per non citare le scie dei velivoli, le nebbie e gli effetti di luce colorati.

Un miracolo? No, solo due anni di duro lavoro per mettere a punto un sistema grafico che fosse in grado di gestire ogni aspetto del gioco senza caricare troppo il processore.

Che altro aggiungere? Che se consideriamo anche le numerose modalità multigiocatore che il gioco ha da offrire, la concorrenza ha di che preoccuparsi e noi di che stare allegri nell'attesa!

ATTENDERE PREGO!

Le truppe sono in arrivo con i loro mezzi d'assalto. Il gioco dovrebbe esplodere in primavera.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Massive

Nazionalità: Svedese

Nati nel: 1997

Quanti sono: 20

Storia: Pur essendo alla loro prima esperienza sono riusciti a creare un sistema grafico di pregevole fattura e a ottenere una prestigiosa collaborazione con Sierra. Sono già il gruppo di sviluppatori più affermato della loro nazione.

Li conosciamo per: Sono al loro primo gioco.



La grafica lascia veramente a bocca aperta.

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN NOVE PAGINE

OPINIONI

GIOCHI A RATE



Tutti si lamentano della necessità di scaricare patch da Internet dopo aver comprato un gioco – ma è davvero un male?

Tra dicembre e gennaio, Internet è stata affollata di messaggi infuocati, tutti sullo stesso argomento: *Ultima IX Ascension*. Il tono generale dei messaggi era qualcosa del tipo "Dopo aver speso tot soldi per comprare un gioco, non è giusto che debba anche collegarmi per scaricarmi patch dopo patch, per correggere errori che non avrebbero dovuto mai esserci", facendo riferimento al fatto che il gioco della Origin contiene, in effetti, qualche bug di troppo. Mentre il caso di *Ultima IX Ascension* si è rapidamente chiuso, soprattutto grazie all'iniziativa della Electronic Arts e del suo distributore italiano CTO, che ha ritardato l'uscita del gioco a febbraio per correggere gli errori e inoltre invierà un CD contenente una versione "ripulita" del gioco a tutti gli acquirenti registrati che dovessero comprare una versione "bacata"; ciò non toglie che il problema dei patch sia in effetti di un certo peso – probabilmente destinato ad aumentare. In effetti, sembrerebbe facile sostenere che la grande diffusione di Internet abbia fatto più male che bene: dato che è diventato così semplice distribuire aggiornamenti e patch, i controlli di qualità sono scaduti e, come i più arrabbiati sostengono, ora sono i giocatori a dover collaudare il gioco. Tuttavia, questo discorso, per quanto efficace, non è del tutto vero – e soprattutto pare trascurare quello che davvero succedeva nel passato.



Nonostante i problemi, *Ultima IX Ascension* è davvero splendido.

La premessa di base, infatti, è che la (relativa) difficoltà che si incontrava nel distribuire gli aggiornamenti spingeva le software house a collaudare in modo più approfondito i giochi prima di pubblicarli, facendo sì che non ci fossero bug – ma questo non è assolutamente vero. In realtà, quello che succedeva la maggior parte delle volte era, semplicemente, che i bug che si trovavano nel gioco ci rimanevano fino alla versione successiva, che ci toccava comprare pagando fior di soldi. È però vero che, a quei tempi, i bug erano molto meno frequenti – ma questo non era dovuto a migliori tecniche di collaudo: molto più semplicemente, i giochi erano creati con un numero inferiore di linee di codice e, come dice una vera e propria legge dell'informatica, "il numero di bug è direttamente proporzionale alle dimensioni del programma". Per questa ragione, in questi tempi di giochi mastodontici e decine di componenti diverse, è tanto più facile che un bug scivoli fino al consumatore senza essere intercettato dai collaudatori. Ma per fortuna c'è Internet e, ammettiamolo, è meglio scaricarsi un patch (o prenderlo dal CD di GMC, è chiaro!) piuttosto che avere un gioco con dei bug. Soprattutto perché, oltre a sistemare i problemi, gli aggiornamenti portano spesso nuove funzionalità e dozzine di altri miglioramenti – e per questo, prima di Internet, dovevamo *davvero* pagare!

"il numero di bug è direttamente proporzionale alle dimensioni del programma"

ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS

Robot alti 30 metri che si picchiano...

[illegible] gene[illegible] dei pic[illegible] stato [illegible] particolarmente di[illegible] computer (a differ[illegible] quello che succede n[illegible] campo delle console) [illegible] qualche episodio va ricordato, e *One Must Fall* [illegible] sicuramente uno di questi. Tuttavia, nel mondo d[illegible] videogiochi l'età si fa sentire, e con essa si sente [illegible] *M[illegible] Fa[illegible] Ba[illegible]* [illegible] che [illegible] faccia nasc[illegible] per il gene[illegible] Non [illegible] l gioco, se non che sarà completame[illegible] 3D, che verrà pubblicato "quando [sa]rà pront[o]" che il designer è rimasto quello del gioco originale e che, naturalmente, ci sarà la possibilità di sfidare amici e conoscenti via Internet

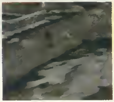
■ *One Must Fall: Battlegrounds* uscirà "quando sarà pronto"..



La grafica ricorda molte quella dei "manga".

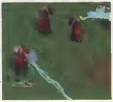
SOULBRINGER

Un gioco di ruolo con una ventata di novità - e sangue a fiumi.
PAG. 38



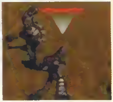
WARLORDS: BATTLECRY

Giunta al quarto capitolo, la famosa serie strategica cambia tutto.
PAG. 39



SACRIFICE

La religione (cristiana o meno) dev'essere la passione della Shiny.
PAG. 39





STRATEGIA IN TEMPO REALE

TZAR Il potere logora anche chi ce l'ha...

Il ridotto numero di sviluppatori con sede nei paesi dell'Est europeo è in costante crescita – come la qualità dei loro prodotti. Gli ungheresi Haemimont, per conto loro, affrontano il campo dei giochi strategici con *Tzar*, pubblicato dalla TalonSoft. Oltre alle caratteristiche tipiche del genere, *Tzar: The Burden Of The Crown* conterrà anche qualche tocco di gioco di ruolo. Ad esempio, avremo con noi degli eroi, capaci di guadagnare esperienza battaglia dopo battaglia, e potremo conversare con alleati e avversari nel corso delle campagne. Un altro punto interessante, soprattutto viste le varie opzioni multigiocatore che troveremo, è la presenza di un potente sistema di creazione di mappe e scenari, che ci dovrebbe consentire addirittura di usare nuove regole di gioco.

■ Lo *Tzar* arriverà dall'Est alla fine di febbraio.


Niente effetti grafici da urlo, ma la giocabilità dovrebbe sopperire...

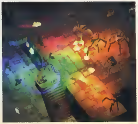
GIOCO DI RUOLO


La grafica è basata su un sistema "a telecamera libera", che permette inquadrature davvero spettacolari.

GUNLOCK

Robot rivoluzionari?

In un futuro apocalittico il genere umano sarà pressoché scomparso, e i cyborg sopravvissuti avranno schiavi robotici – fino al momento in cui il robot Gunlok inizierà a sognare, conquistandosi così un'anima... Questa è la bizzarra premessa di *Gunlok*, il nuovo gioco del team inglese Rebellion (di cui ricordiamo con piacere *Alien Versus Predator*), una interessante variante sul tema del gioco di ruolo.
Nei panni del robot Gunlok, infatti, dovremo risvegliare la coscienza degli altri robot, portandoli a sollevarsi contro i cyborg che li dominano, sfruttando anche il campo magico (!) terrestre nel corso delle nostre peripezie. Questa peculiare variante della "lotta di classe" verrà egregiamente supportata da un sistema grafico completamente tridimensionale, sviluppato internamente dai Rebellion e tutt'altro che antiquato. Non è invece chiaro, al momento, quale sarà il tipo di meccaniche di gioco, però sappiamo che il combattimento avrà una parte rilevante, tanto da giustificare una modalità multigiocatore che ci permetterà, oltre all'esplorazione cooperativa del gioco, anche uno scontro veloce con gli amici...



■ *Gunlok* dovrebbe giungere al completamento verso aprile – non sappiamo quando arriverà in Italia, però...

PILLOLE

LA PAZIENZA È LA VIRTÙ DEGLI AVATAR...

Mentre qualcuno non ha saputo aspettare e ha comprato una copia d'importazione di *Ultima IX Ascension*, chi è stato paziente e ha atteso l'uscita italiana ufficiale verrà ricompensato: la Electronic Arts Italia, infatti, ha deciso di seguire l'esempio della controparte americana, sostituendo (gratis) il CD che si trova nella confezione con la versione patchata e priva di bug (si spera). Comunque, se non vogliamo aspettare ancora, possiamo utilizzare il patch che troviamo sul CD di GMC di questo mese...

LARA VA AL CINEMA

No, non si tratta di un nuovo scenario di *Tomb Raider*, bensì delle prime voci semi-ufficiali sulla versione cinematografica delle avventure della coraggiosa (e prosperosa) archeologa. Sembrerebbe, infatti, che la Paramount Pictures sia in fase avanzata di trattativa con il regista Simon West (già autore, fra gli altri, di "Con Air" e dello spot della birra Bud con le formichine). Teoricamente, il film avrebbe dovuto arrivare sugli schermi verso l'estate del 2000, tuttavia sembra che alcuni problemi con la sceneggiatura stiano ritardando l'inizio dei lavori.

...E CONTINUAVANO A CHIAMARLO AMIGA

Chiunque giochi da più di cinque anni si ricorderà dell'Amiga, un tempo il diretto avversario dei PC nel campo dei giochi e della grafica, la cui presenza sul mercato si è però ridotta costantemente. Recentemente, la tecnologia Amiga era in possesso della Gateway, che contava di riportare il marchio in auge. Non riuscendo nell'intento, Gateway ha deciso di vendere il marchio alla Amino Development (di un ex dipendente della Gateway). Staremo a vedere...

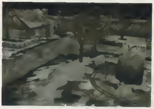
GIOCO DI RUOLO

SOULBRINGER

Un gioco di ruolo con qualcosa di nuovo? Naaah...

L'aspetto più importante dei giochi di ruolo, assieme alla trama, è chiaramente l'ambientazione. Mentre poco ci importa che il background di uno sparatutto sia coerente e credibile (demoni e lanciarazzi, ad esempio, sono un'accoppiata piuttosto improbabile), quando la nostra interazione con il mondo non è limitata a sparare, in genere ci fa piacere che le cose siano più omogenee.
La soluzione più immediata a questo problema è, chiaramente, utilizzare un'ambientazione già esistente, che si tratti del lavoro di Tolkien o di qualche altro romanziere. Però questo sistema, per quanto efficace, tende a venire a noia – più di un giocatore suda freddo quando si nominano nani ed elfi.
A salvarci arriva *Soulbringer*, della Gremlin, che promette di immergerci in un'ambientazione sufficientemente "standard" da non provocare shock culturali a chi gioca, ma non così tanto da sembrare "già visto". La storia alla base del gioco è quella di un giovane (noi) che viene mandato dal padre a cercare notizie sullo zio – solo per scoprire che quest'ultimo è un mago disposto a insegnarci le arti arcane in cambio di soldi, il che ci porterà a sentire la storia di un mitico combattente di demoni, e così via. Insomma, niente buffi ometti dai piedi pelosi, per *Soulbringer*.
Oltre a una storia interessante e ricca di sottotrame (che dovrebbero portare la durata prevista del gioco a superare le 60 ore) *Soulbringer* vanta anche una grafica di tutto rispetto e un sistema di combattimento avanzato, che farà sì che colpendo un braccio quest'ultimo si metta a sanguinare. Ancor più interessante il sistema magico, basato su cinque elementi il cui equilibrio modifica la potenza e la difficoltà degli incantesimi che lanciamo.


La grafica sottolinea le tinte oscure del gioco.



■ **La Gremlin ci offrirà *Soulbringer* verso la metà del Duemila.**

AZIONE/AVVENTURA

DARK CORNERS OF THE EARTH

Speriamo che finisca meglio che nei racconti originali...

■ Un team inglese di sviluppatori chiamato Headfirst Games sta creando un gioco d'azione in prima persona basato sui lavori dello scrittore americano H. P. Lovecraft.
Il gioco, intitolato *Dark Corners of the Earth*, dovrebbe vedere la luce dopo la metà dell'anno prossimo (attualmente, gli sviluppatori stanno completando *Simon the Sorcerer 3*), ma entro breve dovrebbe essere distribuito un "technology demo", che potrebbe iniziare a farci capire se gli intraprendenti sviluppatori saranno in grado di ricreare le incredibili atmosfere di Lovecraft.
Oltre a *DCotE*, gli Headfirst potrebbero sviluppare altri giochi sulla stessa licenza, ottenuta dalla Chaosium Inc. (i creatori del gioco di ruolo da tavolo "Il Richiamo Di Cthulhu"), ma ci sarà da aspettare...


Dopo aver giocato con *Dark Corners*, non vorremo più mangiare pesce per un po'...

■ **Aspettiamo trepidanti *Dark Corners of the Earth* entro l'anno prossimo.**

STRATEGIA/GIOCO DI RUOLO

WARLORDS: BATTLECRY

Il trono di *Warcraft III* è già sotto assedio.

Nel corso degli ultimi dieci anni, gli sviluppatori SSG sono riusciti a guadagnarsi un posto nel cuore dei veri amanti della strategia grazie ai titoli della serie *Warlords*, ma rimanendo comunque in una "nicchia". Tutto ciò è, probabilmente, destinato a cambiare con l'arrivo di *Warlords: Battlecry*, pubblicato dalla Red Orb Entertainment.
Il gioco sembra essere una interessante commistione tra gioco di ruolo e gioco strategico in tempo reale (un po' come dovrebbe essere l'attesissimo *Warcraft III* di Blizzard), con l'ulteriore vantaggio di basarsi sull'ambientazione, già ampiamente testata e sviluppata, che faceva da sfondo ai precedenti titoli della serie. A differenza di questi ultimi, però, *Battlecry* ci metterà direttamente nei panni di un eroe, che guideremo proprio come se si trattasse di un gioco di ruolo, e che guadagnerà esperienza, oggetti e poteri nel corso del tempo. Oltre a questo, però, avremo anche delle "normali" truppe, che seguiranno il nostro eroe durante le sue peripezie (passando, quindi, di scenario in scenario) nonché le tipiche "risorse" dei giochi strategici in tempo reale. Se a questo aggiungiamo un interessante sistema magico, una grafica tutt'altro che sgradevole, un buon editor di scenari e un solido supporto multigiocatore, *Warlords: Battlecry* sembra davvero essere interessante...


Gli incantesimi hanno effetti *davvero* impressionanti. Ottimo.



■ Se tutto va bene, il nostro eroe impugnerà la spada verso l'estate di quest'anno.

STRATEGIA/MULTIGIOCATORE

SACRIFICE

Qualcuno salirà all'altare - ma non è un matrimonio...

La casa di sviluppo più eclettica e bizzarra di tutti i tempi ha deciso di cimentarsi con un gioco strategico: possiamo stare certi che le novità non mancheranno. La Shiny di Dave Perry, infatti, è ormai in fase avanzata nella creazione di *Sacrifice*, un titolo che promette di ridefinire il genere. L'idea alla base del gioco è che l'universo è controllato da otto divinità incorporee, i cui affari terreni vengono gestiti da Wizard (Maghi), che ricevono il loro potere dalla divinità a cui si sono votati. Fin qui, tutto normale. Le cose iniziano a cambiare quando si scopre che, per aumentare il potere della propria divinità e, di conseguenza, il nostro, dovremo sacrificare creature (innocenti o meno) sull'altare. Naturalmente, quando le cose andranno bene potremo immolare i nemici – però questo non ci impedirà di usare le nostre stesse unità in caso di necessità...
Per quanto riguarda la grafica (sebbene le immagini parlino da sole) è interessante notare che il sistema di base dovrebbe essere quello di *Messiah*, sebbene con considerevoli miglioramenti – qualche esempio: gli incantesimi particolarmente devastanti lasceranno grossi crateri e via dicendo, mentre il supporto per inquadrature multiple ci permetterà di controllare più gruppi assieme...




"Vittime sacrificali cercasi. Si assicura una fine veloce e (quasi) indolore".

■ *Sacrifice* dovrebbe arrivare sui nostri computer prima della fine dell'anno, ma non sappiamo ancora quando...

PILLOLE

GIOCARE PER VIVERE?
Se i nostri genitori dovessero lamentarsi del fatto che passiamo troppo tempo a giocare, abbiamo finalmente una scusa per tacitarli: la possibilità di vincere centomila dollari. Tant'è, infatti, l'ammontare dei premi in denaro che verranno offerti al FRAG 4, un torneo multigiocatore che si svolgerà a Dallas dal 27 al 29 ottobre del 2000, il cui titolo di punta sarà, con ogni probabilità, *Quake 3 Arena*. E ora che abbiamo una buona scusa, diamoci sotto!

IN EUROPA, PRINCE NASEEM – IN USA MIKE TYSON!
Il futuro titolo pugilistico dei Codemasters, cioè *Prince Naseem Boxing*, uscirà con un nome diverso negli Stati Uniti – cioè *Mike Tyson Boxing*.
Apparentemente, l'ex campione del mondo di pugilato stava pensando già da tempo al venire immortalato in un gioco senza però trovare offerte valide, e c'è voluta la classe, il notevole curriculum dei Codemasters (e probabilmente un cospicuo assegno) per rompere gli indugi. In Italia dovremmo vedere il gioco nella sua incarnazione europea (con Prince Naseem), ma non perdiamo ogni speranza: forse anche noi potremo mordere le orecchie agli avversari...

DOPO *MESSIAH* TOCCA A *MATRIX*?
Sembrerebbe che gli sviluppatori Shiny, creatori dell'angioletto Bob, siano in testa alla gara per produrre un gioco basato sulla licenza del fenomenale film "The Matrix". Purtroppo, questo è tutto quello che si sa al momento – appena ci saranno novità non mancheremo di comunicarle.

UFFICIALE!

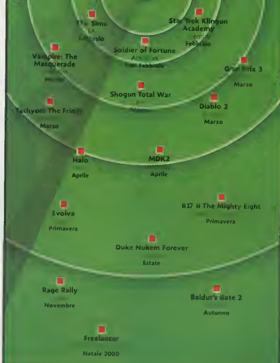
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

Lo sport più bello del mondo continua a dominare la classifica...

1 - FIFA 2000 (EA Sports)	NOV 99, 9
2 - Tomb Raider - The Last Revolution (Eidos)	GEN 00, 8
3 - PC Calcio 7.0 Plus (Dinamic Media)	NAT 99, 8
4 - Indiana Jones e la Macchina Infernale (LucasArts)	NAT 99, 8
5 - Quake III Arena (id)	GEN 00, 9
6 - Ultima IX Ascension (EA/Origin)	GEN 00, 9
7 - Command & Conquer: Tiberian Sun (EA/Westwood)	OTT 99, 7
8 - Battlezone 2 (Activision)	DIC 99, 9
9 - Freespace 2 (Interplay)	DIC 99, 9
10 - Nocturne (Take 2)	NAT 99, 8
11 - Age Of Empires II: the Age of Kings (Microsoft)	DIC 99, 9
12 - Rogue Spear (Take 2)	DIC 99, 8
13 - Flight Simulator 2000 (Microsoft)	GEN 00, 9
14 - Half-Life (Sierra)	DIC 98, 9
15 - Darkstone (EA)	DIC 99, 7
16 - Septerra Core (TopWare)	FEB 00, 7
17 - Seven Kingdoms II (Ubisoft)	NAT 99, 7
18 - Rally Championship (Europress)	NAT 99, 8
19 - Tarzan (Disney Interactive)	NAT 99, 6
20 - SWAT 3 Close Quarter Battle (Sierra)	FEB 00, 8

IN AVVICINAMENTO

Quanto manca al momento in cui potremo installare il nostro gioco preferito sul computer? Ce lo rivela il "radar" di Giochi per Il Mio Computer!



AVVENTURA

THE IRON MASK

Gioco o spot?

Nato dalla collaborazione di Medialab, Tim, MTV, Acoltel, e Radio Italia Network, questo lungometraggio animato che ricorda i cartoni animati di MTV, si caratterizza per la necessità di avvalersi, durante il gioco, di strumenti esterni al CD-ROM stesso per il completamento dell'avventura: le chiavi d'accesso indispensabili per avanzare nella storia si rintracciano, infatti, tramite telefonate a servizi registrati e non, messaggi E-mail o SMS e seguendo programmi radio-televisivi in determinati orari. Purtroppo, nonostante questi elementi innovativi, allo stato attuale *The Iron Mask* appare troppo semplicistico e breve (oltre che lento) perché si riesca a considerarlo qualcosa di più di un'idea originale - però non è detto che le cose non possano migliorare...



Una suggestiva passeggiata sui tetti di Parigi.

OLTRE LE ALPI

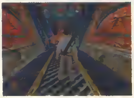
Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita in Gran Bretagna e negli USA...

STATI UNITI	GRAN BRETAGNA
1. Quake III Arena	1. Quake III Arena
2. Deer Hunter 3	2. C&C Tiberian Sun
3. Ultima IX Ascension	3. Flight Simulator 2000
4. Age of Empires II	4. FIFA 2000
5. Asheron's Call	5. Age of Empires II

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un ' occhiata a questa pagina!



INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE (Nat 99, 8)

Frusta e cappello a tesa larga potranno non sembrarci gli attrezzi del mestiere di un archeologo che si rispetti, ma saranno il nostro lasciapassare per i sedici livelli di questo emozionante videogioco. Indy è tornato. Che l' avventura abbia inizio.



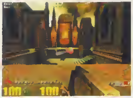
NOCTURNE (Nat 99, 8)

Negli anni trenta, mostri e creature soprannaturali minacciano la sicurezza mondiale. Nei panni di un eroe tenebroso al servizio della Spookhouse dovremo sconfiggere le minacce ultraterrene, armati di paletti di frassino e proiettili all'Acqua Santa. Un'avventura in quattro "atti" dall'atmosfera gotica e raggelante.



FA/18E: SUPER HORNET (Nat 99, 9)

Il caccia imbarcato del futuro è finalmente a portata di mano, grazie a questo simulatore da combattimento estremamente realistico. Ogni particolare delle sortite di guerra è curato nei dettagli, l'arsenale è colmo di armi intelligenti e il ponte della portaerei vive attorno al nostro caccia.



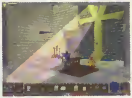
QUAKE 3 ARENA (Gen 00, 9)

Verrebbe da dire che ogni epoca ha il suo *Quake*, così anche il nuovo millennio è stato inaugurato dal capolavoro definitivo nel genere degli sparatutto. Brutale nella sua semplicità, *Quake 3 Arena* è la chiave d'accesso privilegiata al divertimento multigiocatore, senza disdegnare le battaglie contro il computer.



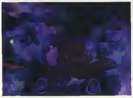
FIFA 2000 (Nov 99, 9)

Un fuoriclasse come *FIFA 2000* non ha certo bisogno di presentazioni e dimostra le sue qualità sul campo di gioco. I controlli migliorati e l'efficace sviluppo delle azioni permettono di disputare partite con la massima aderenza al calcio reale. La tradizione si rinnova e il nuovo millennio ha già eletto il suo titolo di calcio preferito.



ULTIMA IX ASCENSION (Gen 00, 9)

Il ritorno alla grande del gioco di ruolo su computer non poteva che avere un nome, *Ultima IX*, e una firma, quella di Richard Garriott. Nell'ultimo capitolo della saga fantasy più amata nel mondo, si spalancano le porte di Britannia per l'ultimo e definitivo confronto con il malvagio Guardian. Il ruolo di Avatar ci attende.



FREESPACE 2 (Dic 99, 9)

L'Alleanza Galattica ha bisogno di noi. Nel secondo episodio della saga di *Freespace* le battaglie tra caccia spaziali si fanno incandescenti e la minaccia degli spietati alieni Shivan torna a incombere sulla flotta. La cornice grafica di *Freespace 2* è spettacolare, la trama avvincente e il gioco uno dei migliori nel suo genere.



NHL 2000 (Dic 99, 8)

Il ghiaccio diventa bollente quando le squadre della massima serie USA si scontrano nei palazzetti virtuali dell'Electronic Arts. Statistiche aggiornate, grande giocabilità, controlli immediati e spettacolo assicurato sono i punti di forza dell'hockey targato *NHL 2000*. Accettiamo la sfida e non rimarremo delusi.



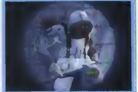
AGE OF EMPIRES 2 (Dic 99, 9)

Il tempo corre nella clessidra e le grandi civiltà dell'antichità lasciano il posto ai regni medievali. Ancora una volta l'arena è il mondo e il premio è un posto nella storia. *Age of Empires 2: the Age of Kings* vanta ben 13 civiltà, 5 campagne di guerra storiche e tante nuove unità speciali.

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono inesorabili ma, soprattutto, lenti.

SOLDIER OF FORTUNE (Activision)



Sin dall'antichità, il problema coi mercenari è stato quello dell'affidabilità: arriva un contratto più conveniente e loro ti lasciano con un palmo di naso all'alba di un'importante battaglia. Questa volta, però, pare proprio che sia stata una questione morale a ritardare l'uscita dell'attesissimo *Soldier of Fortune*. Alla Activision, infatti, hanno deciso di evitare la distribuzione natalizia del gioco, visto l'alto contenuto di violenza esplicita. Prepariamoci quindi allo sbarco della nostra compagnia di ventura personale nel mese di marzo.

FORMULA 1 GRAND PRIX 3 (Hasbro/Microprose)

L'attesa sulla linea del traguardo sta diventando spasmodica. La bandiera a scacchi è pronta a sventolare per acclamare il vincitore preannunciato dei circuiti di Formula 1 del nuovo secolo. Ma cosa succede? Un inatteso pit stop proprio a pochi giri dall'arrivo? È possibile che i "meccanici" della Microprose non sappiano che, nella serie A dei



motori virtuali, le gare si perdono sul filo dei secondi? Tanto per cambiare bisognerà avere pazienza e attendere *Gran Prix 3* almeno fino a primavera, ma sembra che ne valga davvero la pena.

GIOCHIAMO IN RETE NETNEWS

UNO DEI PROBLEMI CHE TUTTI I GIOCATORI ONLINE SI TROVANO AD AFFRONTARE, PRIMA O POI, È LA COMUNICAZIONE CON I PROPRI COMPAGNI E AVVERSARI...

Che si stia entrando in un covo di orchi a *Ultima Online* o che si stia cercando di raggiungere la base nemica in *Team Fortress*, comunicare con i propri compagni di squadra è una necessità imprescindibile per coordinare gli sforzi. Tutti i giochi che offrono una modalità multigiocatore mettono a nostra disposizione una qualche forma di sistema di comunicazione – ma quanto sono efficienti?
Il sistema più elementare e diffuso è, sicuramente, la "chat window": si

INTERNET GRATIS

FREE PROVIDER: INFINITO

Ora manca solo che ci paghino la bolletta...

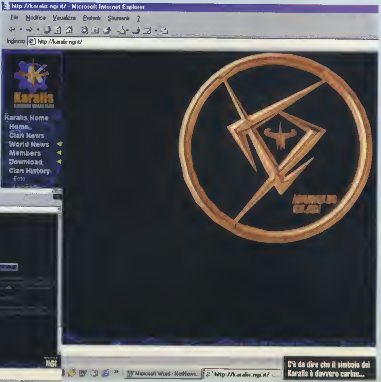
Il panorama dei provider gratuiti di accesso a Internet si è ulteriormente espanso con l'arrivo di Infinito, un servizio offerto dalla Banca Nazionale del Lavoro e da British Telecom. Oltre al consueto accesso Internet 24 ore al giorno tipico di queste offerte, Infinito offre qualcosa in più – segnatamente, la possibilità di avere tutte le caselle email che vogliamo (utilissimo per chi segue molte mailing list e per le famiglie) e ben 100 MB di spazio a disposizione, con i quali potremo creare una pagina personale di tutto rispetto. È interessante anche la parte "portale", che offre una serie di link a siti di tutti i generi, adeguatamente divisi in categorie, nonché un servizio di news costantemente aggiornato.

CLAN: KARALIS

CLAN: KARALIS

Foto di clan in Rete

Invece dell'abusato inglese, il clan di questo mese ha pensato nientepopodimeno che all'antica lingua fenicia: Karalis, infatti era il nome che il popolo di naviganti dava a Cagliari, la città da cui provengono tutti i membri del clan. Ottime referenze per i Karalis (http://karalis.ngi.it), che possono vantare tra i membri tre dei più temuti giocatori di *Quake III Arena*, cioè Vegeta (che tra un frag e l'altro si applica anche come webmaster), il co-fondatore Satan e il recente acquisto Love. Anche il sito è ben fatto: una ottima sezione per sfidare il clan, i risultati degli incontri, un bell'archivio foto e i collegamenti ad alcuni importanti siti dedicati ai giochi d'azione sono tutte sezioni che ci piacerebbe vedere anche sugli altri siti.





C'è da dire che il simbolo dei Karalis è davvero carino...

UNREAL TOURNAMENT MOD

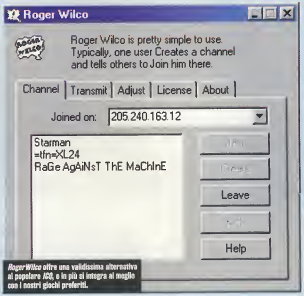
MOD: STRIKE FORCE

Questo mese, vediamo un mod per l'*altro* sparatutto in rete...

Un eccellente Mod di produzione straniera questo mese: parliamo di *Strike Force* per *Unreal Tournament*. Sebbene alcuni elementi ricordino molto da vicino *Counterstrike* per *Half Life*, questo Mod (anzi, conversione totale, come la definiscono gli sviluppatori) si propone di aumentare il realismo di gioco nelle varie modalità, senza andare a scapito del divertimento. La ventina di armi che dovrebbero venire incluse, il sistema dei danni localizzati e delle loro conseguenze, nonché i limiti di peso all'equipaggiamento a seconda della classe del personaggio, sono tutte caratteristiche che ci sembrano interessanti, soprattutto se unite a mappe "cittadine" senza troppe fughe di fantasia. Se siamo interessati a collaborare alla creazione del Mod o vogliamo altre informazioni, colleghiamoci a http://www.planetunreal.com/strikeforce/



tratta di una finestrella che compare quando premiamo un certo tasto, e che ci permette di "parlare" semplicemente digitando quello che vogliamo. Tutti i titoli multigiocatore sono dotati di una "chat window" - da *Quake* a *Starcraft*, da *Diablo* a *Everquest* a *Combat Flight Simulator*. La finestrella è uno degli alleati più fedeli di ogni giocatore, ma dobbiamo sempre fare i conti con il suo limite intrinseco, cioè la necessità di scrivere. Tranne che per i più esperti dattilografi, infatti, anche scrivere poche parole ci ruba quel paio di preziosi secondi, durante i quali le nostre strategie rischiano di affondare.
La maggior parte dei giochi offrono una scappatoia sotto forma di "Macro", cioè frasi di uso comune che possiamo richiamare con la pressione di un tasto o con abbreviazioni - tuttavia, anche in questo caso ci sono inconvenienti, come la



***RogerWilco* offre una validissima alternativa al popolare *ICQ*, e in più si integra al meglio con i nostri giochi preferiti.**

I MAGNIFICI 5

Diamo un'occhiata ai cinque siti più interessanti visti questo mese:

1) http://theforce.net
Il più aggiornato sito per gli amanti di Guerre Stellari: notizie, curiosità, "segreti" e tutto quello che rende l'universo degli Jedi così affascinante.

2) http://www.ubl.com
L'Elenco Definitivo delle Band - ecco come si potrebbe tradurre il titolo di questo sito. Anche i musicisti più oscuri sono rappresentati, e potremo facilmente trovare qualche "assaggio" audio dei loro lavori, oltre a una messe di informazioni e link utili.

3) http://www.virgilio.it
Secondo molti, il miglior "portale" italiano - ricco di guide utili e collegamenti a siti interessanti, tra cui anche le insostituibili mappe stradali.

4) http://www.italianetwork.it
Il sito ufficiale di una delle più variegate e interessanti radio nostrane, di cui potremo ascoltare le trasmissioni anche in RealAudio. Da non perdere la sezione "links" ("Suck the net").

5) http://www.aeronautica.difesa.it
Dopo l'annuncio ufficiale dell'inserimento di *Flight Simulator* di Microsoft nei programmi didattici dell'Aeronautica Militare Italiana, il sito dell'arma merita la nostra attenzione in attesa di scenari, aerei e cruscotti disegnati da e per i Top Gun nostrani e messi a disposizione gratuitamente.

INTERNET VELOCE

ADSL IN ARRIVO

Dopo un esordio in sordina grazie a Galactica (ma limitato alla città di Milano), ora anche TIN inizia finalmente a mettere a disposizione degli utenti finali il servizio ADSL.
Questa tecnologia, relativamente nuova, permette di ottenere velocità di trasferimento notevolissime (640 kbps nella versione base) con tempi di latenza quasi come quelli delle reti locali, il tutto utilizzando un normale cavo telefonico.
I vantaggi del collegamento ADSL sono notevolissimi: oltre alle prestazioni, infatti, questo sistema permette di rimanere collegati a Internet 24 ore su 24, lasciando comunque la linea telefonica libera.
Come è facile immaginare, comunque, tutto questo si paga: anche se le tariffe, al momento, sono ancora soggette a variazioni, per adesso si parla comunque di un paio di milioni all'anno - anche contando che non si paga la bolletta telefonica, non è certamente poco

SITO DEL MESE

HALF LIFE TRICOLORE

Per tutti i Gordon Freeman italiani...



Trovare ogni giorno qualche notizia su *Half-Life* non dev'essere facile - però ci riescono!

Per noi è stato il Gioco dell'Anno - ma non siamo gli unici ad apprezzare il capolavoro della Valve/Sierra. I webmaster Cartac e Shiny, infatti, hanno creato un sito (completamente in italiano) dedicato proprio a *Half-Life*. Uno dei tratti più gradevoli del sito, oltre a una grafica gradevole e uno stile che ricorda i più blasonati siti americani dedicati ai giochi d'azione, è sicuramente la elevatissima frequenza di aggiornamento. Anche nei giorni di "stanca", infatti, il webmaster Cartac cerca sempre di trovare notizie a proposito di Mod, mappe e modelli per *Half-Life*. Insomma, HalfLifeItalia è un sito da tenere sott'occhio.



possibilità di mandare per errore un messaggio diverso da quello che vogliamo e via dicendo.
Esiste però un altro sistema di comunicazione, molto più efficiente e immediato: la voce. Molti giochi, infatti, supportano dei programmi (interni o esterni, come il diffusissimo *Roger Wilco*) che permettono di usare un microfono e un paio di cuffie per parlare direttamente con i propri compagni di squadra. Apparentemente, questa è la soluzione ideale - ma ci sono anche in questo caso dei problemi non indifferenti. Innanzitutto, questo sistema richiede una considerevole percentuale di risorse, sia in termini di banda di comunicazione che di potenza di calcolo: siamo certi che valga la pena di vedersi rallentati solo per dire "bel colpo!" al proprio compagno di squadra? In secondo luogo, il problema della lingua diventa molto più pressante in queste condizioni: mentre basta una conoscenza dell'inglese approssimativa per capire quello che il nostro caposquadra danese ci scrive, se dobbiamo interpretare lo stesso ordine pronunciato con un accento marcato e, magari, una ridotta qualità audio, la cosa si fa più complessa... D'altro canto, se giochiamo su un server italiano, con un collegamento ISDN o superiore e un computer potente, entrambi i problemi scompaiono. Per questa ragione, ci sentiamo di ritenere che le comunicazioni vocali durante il gioco saranno sempre più diffuse, man mano che l'ampiezza di banda a nostra disposizione e la potenza di calcolo aumenteranno - quindi, diamoci sotto con l'inglese!


Ultima Online usa il classico sistema di comunicazione a "chat window".

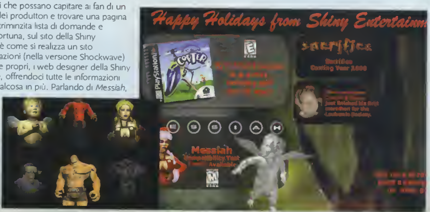
GIOCHI COMPUTER

SOFTWARE HOUSE IN RETE

GLI SVILUPPATORI: SHINY ENTERT.

I creatori di MDK e Messiah mostrano la loro fantasia anche in rete

Una delle esperienze più frustranti che possano capitare ai fan di un gioco è collegarsi al sito ufficiale dei produttori e trovare una pagina "under construction" o con una striminzita lista di domande e risposte. Niente del genere, per fortuna, sul sito della Shiny (http://www.shiny.com) - questo è come si realizza un sito.
A partire dalla grafica e dalle animazioni (nella versione Shockwave) per arrivare sino ai contenuti veri e propri, i web designer della Shiny hanno fatto un lavoro eccezionale, offrendoci tutte le informazioni che potremmo volere e anche qualcosa in più. Parlando di *Messiah*, ad esempio (al cui dominio dedicato http://www messiah.com possiamo accedere dal sito Shiny) troveremo un diario degli sviluppatori, valanghe di schermate e immagini, parti della colonna sonora in formato mp3 e via dicendo.
Splendido sito per una delle più amate case di sviluppo



FINAL FANTASY VIII



L'ottavo episodio della fortunata saga di giochi di ruolo giapponese è finalmente arrivato: ma dove sta conducendo questo genere videoludico di successo?

NESSUNO sa più che cosa sono davvero i Giochi di Ruolo al giorno d'oggi: quello che è cominciato come un hobby di fantasia con carta e penna, in cui un gruppo di giocatori sceglieva il proprio destino e lo giocava ai dadi, si è trasformato in modo epico, con storie capaci di coinvolgerci completamente. Naturalmente, questo è il modo di vedere Europeo, ma i Giapponesi si sono abituati al genere di GdR con una trama guidata sulle console di videogiochi da moltissimo tempo, fin dai primi titoli di questo tipo. All'epoca, data la scarsissima potenza del computer, i sistemi di gioco non potevano offrire sistemi di combattimento complessi o ambienti ampi ed elaborati graficamente: i prodotti non presentavano niente di più dei semplici movimenti dei personaggi e un minimo di interazione. Infatti, i primi giochi

La mia compagnia

Squall è il personaggio principale, quello con cui ci dovremmo quindi identificare maggiormente. La sua personalità è quella fredda e distaccata di un "lupo solitario", un vero capolavoro nella narrativa del gioco. Cosa lo stuzzica? Come riuscirà a reagire alla sfida della guerra imminente? Quali sono le sue relazioni con Seifer (il suo rivale) e Rinoa Heartily, una ragazza molto bella con un carattere opposto al suo? E dato che alcuni stereotipi narrativi vanno rispettati, ci aspettiamo tutti una storia d'amore tra i due. Se un gioco si è mai avvicinato veramente a essere un film o un racconto interattivo, questo è *FFVIII*.





Cerberus è un vecchio cagnetto amichevole. Come potevamo non saperlo?





(A sinistra) Squall, Zell e Selphie per le strade di Galbadia, allegramente in cerca di guai.

"Potrà soddisfare le aspettative del pubblico dei videogiocatori?"

di ruolo e i primi giochi d'avventura mancavano di tutti quegli aspetti che oggi diamo per scontati, sebbene abbiano posto le basi fondamentali per la creazione di titoli come questo *Final Fantasy VIII*. L'enorme successo del gioco su PlayStation non dovrebbe lasciare dubbi riguardo alla sua qualità. In febbraio, in Giappone, le strade vennero letteralmente intasate di fronte ai rivenditori di videogiochi dai fan desiderosi di prenotarsene una copia. Le uscite sono continuate in settembre, negli Stati Uniti, quindi in ottobre in Europa, ma è soltanto ora che il gioco si appresta a superare il vero test: come resisterà su computer? Come potrà essere convertito su un sistema dall'hardware tanto vario? Come potrà soddisfare le aspettative, notoriamente più elevate, del pubblico dei videogiocatori su computer? Il successo non è certo garantito, anzi... Bisogna ammettere che siamo rimasti molto impressionati da *Final Fantasy VII* su computer (provato per voi su GMC agosto 98), anche se gli incassi di questa versione sono stati modesti rispetto alle aspettative, soprattutto se paragonati a quelli delle altre piattaforme. Se teniamo conto dell'intera saga, infatti, le vendite si aggirano attorno ai venticinque milioni di copie su quattro sistemi diversi in tutto il mondo, e questo giustifica ampiamente il viaggio di tutti i giornalisti di settore in Giappone per osservarne il nuovo capitolo, che non è semplicemente un seguito. *Final Fantasy VIII* ha una storia coinvolgente, che racconta di due paesi in guerra tra loro: Galbadia e Dollet.
L'eroe del gioco, Squall Leonheart, è un cadetto della SeeD, un'unità di combattimento d'élite di Galbadia, che viene forzato all'azione dalla dichiarazione di guerra tra i due paesi. Grazie all'approccio realistico, le capacità narrative degli sviluppatori della Square rendono credibili anche gli elementi "fantasiosi" - l'onnipresente magia, i mostri e le Forze Guardiane che possiamo evocare (esseri sovrannaturali collegati misticamente con i nostri eroi, che forniscono poteri speciali e incantesimi).

Le forze occulte

Le Forze Guardiane sono importantissime per la crescita dei personaggi e per le effettive capacità offensive. Le incontreremo gradualmente man mano che procederemo nel gioco, e ognuna di esse avrà distinti poteri e caratteristiche, che potremo sfruttare grazie a uno speciale sistema di "collegamento" con gli eroi della nostra compagnia. Ogni Forza dev'essere collegata a un personaggio (ogni personaggio può essere "abbinato" a tre Forze contemporaneamente e non di più), quindi i suoi poteri e le sue conoscenze possono essere incanalate in lui. L'eroe riceve dei benefici sulle caratteristiche, nonché la possibilità di evocare la Forza in combattimento per compiere potentissimi attacchi. Oltre a tutto questo, le Forze hanno dei "punti-vita" e caratteristiche che aumentano con il passare del tempo, seguendo l'aumento di esperienza del personaggio. Ogni Forza ha un diverso grado di compatibilità con i vari eroi e le migliori combinazioni daranno luogo anche ai migliori effetti, con la capacità di evocare la Forza in questione più frequentemente. I designer si sono ispirati molto alle varie mitologie, come nel caso delle divinità o



QUEZACOTL: La prima Forza che incontreremo, insieme a Shiva, poiché essi saranno con noi fin dal tutorial del gioco. Gli attacchi di Quezacotl sono basati sul "tuono" e sono perfetti contro nemici meccanici. Una speciale abilità del gioco di carte ci permetterà di ottenere ancora di più dalle nostre partite.

SHIVA: Anche Shiva ci viene affidata fin dall'inizio del gioco, con Quezacotl. I suoi attacchi sono basati sull'elemento ghiaccio e sono molto efficaci contro nemici di natura infuocata. L'abilità "Doom" ci permetterà di lanciare incantesimi di Morte molto prima di quanto non potremmo fare secondo le regole dell'esperienza.

SIREN: Una Forza Guardiana più passiva, specializzata in stati una comuni di coscienza. Può proteggere la nostra compagnia contro attacchi come "sonno" o "silenzio" e può lanciare quest'ultimo incantesimo. Conosce anche le abilità di movimento e di ricerca, il che significa che avremo più opportunità di trovare punti magici e salvataggi.

DIABLOS: Questa Forza si trova in una lampada magica maledetta. Sarà necessario prima sconfiggerla e solo in seguito sarà possibile utilizzarla a nostro vantaggio. Il suo attacco non elementale del Messaggero Oscuro all'inizio è un po' debole, ma diventa subito potentissimo con un po' di pratica. Permette di imparare un attacco per rubare oggetti ai nemici.

CERBERUS: Questa Forza ispirata alla figura della mitologia greca dev'essere sfidata e sconfitta prima di essere asservita ai desideri degli eroi. Permette di aumentare le caratteristiche dei personaggi e di lanciare l'attacco "counter rockets" che offre un bonus magico a tutta la compagnia. Una delle Forze migliori, secondo le fonti interne della Square.





(A sinistra) Ifrit, una Forza Guardiana che si unirà al gruppo all'inizio del gioco, mostra il suo attacco "hell fire". È vitale, poiché i suoi bonus consentono di assorbire molti punti-vita.

Forse, l'aspetto più interessante di *FFVIII* è la qualità del suo realismo: non avremo più a che fare con personaggi da disegni animati nipponici e prospettive fumettose. Al posto di tutto questo troveremo figure estremamente ben realizzate (talvolta grazie alla tecnica del "motion-capture", con cui i movimenti di un essere umano reale vengono trasferiti a un modello tridimensionale su computer), con grandi capacità espressive, gestualità e linguaggio del corpo. Le sequenze animate si fondono senza soluzione di continuità con quelle da giocare attivamente, e i dialoghi sono intelligenti e ben scritti.
Già dalle prime sequenze del filmato introduttivo, epico e corale, ci troviamo inevitabilmente coinvolti nell'atmosfera e nella storia, simpatizzando con i personaggi e sviluppando un livello di aspettativa pari soltanto a quello provato durante i titoli di testa di "Guerre Stellari - La Minaccia Fantasma", uscito nelle sale cinematografiche a settembre dell'anno scorso.
Gli sviluppatori che si stanno occupando della conversione, infatti, considerano i filmati una delle innovazioni più importanti di questo titolo (come, ad esempio, la scena di combattimento iniziale),in quanto sequenze in cui si uniscono armoniosamente elementi reali e virtuali. È stata posta una grande attenzione alle palpebre e alle dita dei personaggi, dettagli che rendono il tutto molto verosimile e credibile.
La Square era impaziente di migliorare le caratteristiche della saga sotto molti punti di vista, come ha affermato il vice presidente della Square Soft statunitense, Masahiro Nakajima. *FFVIII*, secondo lui, è un salto di qualità non indifferente nella saga in termini di tecnologia, cosa che ha permesso la realizzazione di modelli più realistici, con diversi livelli di mappatura di grande qualità sui poligoni dei personaggi. In effetti, gli eroi di *FFVIII* sono completamente diversi da quelli di tutti gli altri titoli precedenti: niente più proporzioni da cartone animato o capelli da riccio e movimenti esagerati. La conversione di *FFVIII* su computer è stata dibattuta, poiché avrebbe dovuto essere perfettamente funzionante su un sistema con un processore Pentium a 166 MHz, una sfida tecnologica non indifferente. Con l'aumento medio della potenza dei computer casalinghi, comunque, i programmatori hanno potuto inserire molte più cose in un secondo tempo, come filmati ad alta risoluzione, capacità grafiche speciali e caratteri ad alta definizione. Anche il sistema di controllo è stato migliorato: tutti i comandi sono personalizzabili e, inoltre, il gioco stesso impara pian piano a riconoscere il nostro stile di controllo, adattandosi automaticamente ai nostri gusti.
Il sistema di combattimento è un aspetto che non è stato cambiato in modo sostanziale rispetto ai precedenti titoli: il sistema a turni con un tempo limite per azione è sempre presente, come i menu tanto tipici dei giochi per console. C'è comunque un senso di urgenza e di frenesia ancora maggiore, dato che gli attacchi e i "limit break" (particolari tipi di attacchi speciali) richiedono un tempismo assoluto per poter ottenere il miglior effetto. Inoltre, tutti i combattimenti sono fondamentalmente casuali: non sarà possibile vedere i mostri in fase di esplorazione della mappa.
Alcuni esperti del team, in effetti, hanno espresso preoccupazione riguardo a quest'ultimo punto, poiché il sistema di combattimento di *FFVII* era al centro di molte critiche e lamentele da parte dei videogiocatori. Ma il vice presidente Masahiro ha insistito sulla coerenza con gli altri capitoli della serie per quanto riguarda il sistema di controllo e di combattimento, poiché sono aspetti che identificano immediatamente un prodotto nuovo come appartenente alla saga di *Final Fantasy*. È noto che molte persone non amino molto il

semi-divinità Shiva, Odino e Cerbero. Quezacotl proviene sicuramente dalle culture precolombiane (anche se con un nome distorto), ma le nostre Forze preferite sono probabilmente Tonberry e Cactuar, personaggi non basati su miti reali, ma su eroi di precedenti titoli della saga. Ci sono in tutto circa 20 Forze Guardiane. Ecco alcune di quelle che incontreremo...



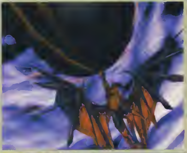


LEVIATHAN: Questa Forza dev'essere strappata a uno dei capi dei nemici prima che possa unirsi alla nostre compagnia di avventurieri.
Il suo attacco elementale è lo "tsunami" ed è molto potente, come d'altronde l'abilità "recover" che cura totalmente un personaggio. Può offrire anche difese magiche di vario tipo contro altri incantesimi.

JUMBO CACTUAR: Una delle nostre Forze preferite, anche per via delle sue movenze buffe e grottesche. Questa enorme cactus è un duro avversario e dovremo batterlo prima di inserirlo nel novero dei nostri alleati. Il suo attacco dei "mille aghi" può causare fenomenali quantità di danni nei confronti di nemici non molto protetti.



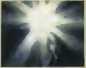
Sebbene possiamo avere in compagnia sette od otto personaggi, soltanto tre di essi potranno combattere contemporaneamente.





(In alto) Quando viene scatenata, una qualsiasi Forza Guardiana attiva una particolare scenetta d'intermezzo.







(In basso a destra) L'incantesimo di "scan" ci permette di sapere quanti danni può ancora sopportare un nemico.

sistema di incontri casuali, e questo titolo introduce sistemi che permetteranno di evitarli il più possibile, come il fatto di percorrere certi tipi di sentieri o alcune abilità speciali.
Anche il sistema convenzionale di "punti magici" è stato modificato: gli incantesimi ora si possono ricavare dai nemici vinti in combattimento, o da punti magici particolari sparpagliati per tutto l'enorme mondo di gioco. Le creature più potenti, naturalmente, possiedono incantesimi più efficaci, ma si possono guadagnare esperienza e livelli anche se si rimane a lungo nel loro territorio.
FFVIII è un interessante esempio di come i giocatori e l'industria del gioco siano diversi in Oriente e in Occidente. Per esempio, il mercato dei giochi per computer in Giappone è praticamente inesistente. Tchie Tokoro, manager senior dello Sviluppo Affari Internazionali alla Square Giappone ci ha fornito la sua opinione riguardante il fenomeno dei giochi giapponesi: sono le console a dominare nel paese del Sol Levante, anche per ragioni culturali. Tutte le principali console e compagnie relative hanno sede in Giappone. La gente vuole condividere le stesse informazioni ed esperienze a scuola, negli uffici e nelle case: giocare un titolo piuttosto che un altro significa appartenere a un certo tipo di comunità, i giochi hanno questo potere. I giocatori su computer sono visti come "specialisti": parlare di videogiochi in Giappone, significa praticamente parlare soltanto di giochi per console.
Il grande dominio dei GdR in Giappone e la grande ascesa di popolarità dei GdR giapponesi nel mondo suggerisce che questo approccio abbia qualcosa di molto corretto. Alla base di questi titoli c'è la trama, che si evolve costantemente e si svela lentamente nel corso del gioco. L'intrinseca natura di questo approccio fa sì che i personaggi siano estremamente ben sviluppati, e lo scopo di quest'ultimo capitolo è quello di coinvolgere emotivamente i giocatori, in modo che la sorte degli eroi diventi veramente importante.
Incredibilmente, la Square è riuscita a realizzare un gioco di proporzioni titaniche, che riesce a mantenere la tensione e l'interesse per la trama molto elevati. Le relazioni crescenti tra i vari personaggi, la gamma di oggetti e di equipaggiamento disponibile, i rompicapi da risolvere, le scelte multiple dei tantissimi dialoghi e il gioco di carte "Triple Triad" (una specie di sotto-gioco che si può intavolare praticamente con qualsiasi personaggio gestito dal computer e che si può sfruttare per ottenere oggetti preziosi) sono tutti elementi che difficilmente ci

Alcuni attacchi speciali, come il fortissimo "gunblade" di Squall, necessitano di un certo tempismo nell'esecuzione.





permetteranno di annoiarci. I programmatori hanno cercato, come afferma il vice presidente Masahiro, di riunire tantissimi aspetti della vita in questo gioco. L'obiettivo è di raggiungere una media di 100 (cento!) ore di gioco molto varie, e questo è il motivo per cui è stato riunito un team di sviluppo tanto vasto (più di cento persone) e del perché ci sono voluti diciotto mesi per completarlo. Il fatto che *FFVIII* sia già stato acclamato come un successo mette il titolo in una posizione unica: non ha bisogno di avere successo su computer, ma è difficile immaginarsi come possa fallire.

Sappiamo tutti che i giochi da console e i giochi per computer offrono cose differenti, ma questo prodotto potrebbe essere l'anello di collegamento che riempie la lacuna. Tuttavia, queste differenze nelle aspettative rimangono, come suggerisce anche Masahiro. È necessario, infatti, avere dei "target" diversi a seconda della piattaforma: i giocatori su console preferiscono giochi ampiamente preparati e pronti all'uso, guidati insomma, mentre i giocatori su computer si aspettano di poter esplorare ogni cosa, un aspetto che non rende necessariamente felici quelli dell'altra categoria.

Soltanto il tempo potrà dirci se *FFVIII* offrirà un grado di libertà di movimento sufficiente da essere considerato un vero gioco di ruolo rivoluzionario. In un mondo sempre più dominato dai prodotti multigiocatore, è la prova, se non altro, che a volte le idee vecchie hanno ancora molto da insegnare.

Non proprio *Final Fantasy*

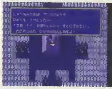
In totale, in ogni formato, le vendite dei giochi di *Final Fantasy* hanno superato i venticinque milioni di copie all'ultimo conteggio. Non c'è da stupirsi, quindi, che la Square continui a farne dei seguiti. Non tutti i giochi hanno avuto un grandissimo successo, e soltanto il settimo capitolo e l'ottavo sono stati ufficialmente distribuiti in Europa. Ma come mai è stato scelto un titolo tanto strano ("fantasia finale")? Nakajima Masahito, vice presidente della Square, ci ha spiegato che nel 1986 uno sviluppatore di nome Sakayuchi andò dal presidente della compagnia, il signor Miyamoto, con l'idea per un gioco. Il presidente non era convinto completamente dal progetto, così Sakayuchi promise che se fosse andato male quella sarebbe stata la sua "ultima fantasia" (in inglese "final fantasy"). Il gioco fu quindi battezzato così. Il titolo sembrò portar fortuna e rimase invariato.



FINAL FANTASY
Il titolo originale uscì in Giappone nel dicembre del 1987, sulla nuova console Nintendo NES e arrivò negli USA nel 1990.



FINAL FANTASY II
Il primo seguito (uscito in Giappone nel 1988) mostrava una storia più interessante, ma offriva le stesse meccaniche.



FINAL FANTASY III
Uscito soltanto in Giappone nell'aprile del 1990, sempre su NES. Le vendite andarono bene: si parla di un milione e mezzo di copie.



FINAL FANTASY IV
Uscito nel luglio del 1991 su Super NES, fu pubblicato anche negli Stati Uniti con il nome di *Final Fantasy II*, per non creare confusione.



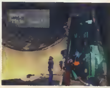
FINAL FANTASY V
FFV uscì in Giappone nel dicembre del 1992 su SNES. Utilizzava appieno la tecnologia delle console a 16 bit. Favoloso!



FINAL FANTASY VI
Uscito in Giappone nell'aprile del 1994 su SNES. Arrivò anche negli Stati Uniti nell'ottobre del 1994, sotto il nome di *Final Fantasy III*.



FINAL FANTASY VII
FFVII uscì in Giappone su PlayStation nel gennaio del 1997 e arrivò, per computer, nell'agosto del 1998.



FINAL FANTASY VIII
L'ultimo capitolo della saga è uscito circa un anno fa in Giappone. Tradurre il codice per PC è stata un'impresa titanica.

TSUNAMI 2265

Giganteschi robot da battaglia per vivere il nostro cartone animato personale.



Potremo muoverci tra i livelli della megalopoli a bordo di robot da combattimento a moto corazzate.





Le battaglie tra robot di ogni forma e tipo saranno all'ordine del giorno.

ISTANTANEA SU: TSUNAMI

Casa: Protonic Interactive

Sviluppatore: Interno

Genere: Sparatutto 3D

Requisitin di sistema: PII 450, 64 MB RAM, scheda 3D

Internet: www protonic.net

Nei negozi: Marzo

Perché aspettarlo: Grazie a un sistema grafico creato "ad hoc" per riprodurre nei dettagli le livree dei robot da battaglia e gli scenari in stile "Manga", con *Tsunami 2265* potremo immergerci in un vero cartone animato interattivo, e viverne in prima persona la trama e i combattimenti

PENSIAMO a un gioco in cui **possiamo sederci ai comandi di un gigantesco robot da combattimento, ora aggiungiamo un po' di gusto giapponese per le ambientazioni e le trame ricche di colpi di scena.** A questo punto è probabile che la memoria dei lettori più esperti sia già volata a *Shogo*, un titolo che ben incarna questa descrizione. Proviamo ora a fare uno sforzo ulteriore, pensiamo a un sistema grafico in grado di trasmettere i colori, il tratto del disegno e le intricate strutture dei colossi da battaglia antropomorfi, proprio come se potessero prendere vita dalle pagine patinate di un albo Manga a colori. Pochi istanti e verremo trasportati all'interno del travagliato mondo di *Tsunami 2265*, pronti per affrontare una nuova guerra ma, soprattutto, per vivere in prima persona un vero cartone animato. La particolarità dell'ultimo prodotto dell'italiana Protonic è, infatti, quella di proporre un approccio grafico innovativo, riscoprendo allo stesso tempo le autentiche radici dei giochi ambientati tra giganti d'acciaio armati fino ai denti. Quando si parla di robot da battaglia – o meglio di mobile suit – non possono non tornare alla mente i nomi di serie animate nipponiche come "Gundam" o "Robotech", approdate anche in Italia e divenute dei veri e propri oggetti di culto. Ricalcando fedelmente sia le trame affascinanti di questi cartoni animati, che lo stile dei maestri dell'animazione giapponese, *Tsunami 2265* si annuncia come un gioco rivoluzionario. Dove, infatti, i sistemi grafici attuali tentano di avvicinarsi il più possibile alla consistenza, agli effetti e alle sfumature di colore dei materiali reali, *Tsunami 2265* propone tinte piatte e sgargianti, linee d'ombra e contorni netti, insomma riproduce e anima al meglio personaggi e mezzi che fino a oggi abbiamo visto solo in televisione. Se abbiamo fatto in tempo ad assistere alle battaglie tra gli Zac del Maggiore Shea e il Gundam di Peter Ray, e amiamo le ambientazioni post-atomiche di "Manga" come "Akira" (quest'ultimo reperibile anche in videocassetta), *Tsunami 2265* si annuncia come un appuntamento da non perdere. Come è facile intuire, la stessa passione che traspare dalla cura nell'aspetto grafico, è stata riversata in un elemento altrettanto importante ai fini del gioco quale quello della trama. Dalle prime mosse all'interno della megalopoli in cui si ambienteranno le nostre avventure, potremo cogliere i particolari di una storia intrigante.

"ANIMA AL MEGLIO MEZZI CHE FINO A OGGI ABBIAMO VISTO SOLO IN TELEVISIONE"

Nei tre livelli della città sono custoditi, infatti, segreti impronunciabili.

Mentre le potenti multinazionali e le comunità religiose consumano i loro biechi giochi di potere, cruenti attentati terroristici insanguinano le strade del primo settore, seminando la morte tra gli uffici e le dimore signorili della capitale. In questa cornice caotica, un ulteriore elemento destabilizzante è rappresentato dall'immancabile nuova razza di esseri umani, che grazie ai progressi della scienza medica ha sviluppato poteri mentali straordinari. Gli ingredienti per un'avventura di razza ci sono tutti, ma a questi si aggiunge



La magia dei cartoni animati giapponesi ci vedrà finalmente protagonisti.



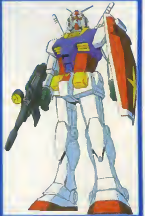
la possibilità di affrontare lo sviluppo del gioco con due personaggi differenti. Da una parte, infatti, potremo controllare Neon Shima, un giovane pilota di robot da guerra che ha vissuto in una base segreta dell'esercito situata in mezzo all'oceano; dall'altra vestiremo i panni della carismatica Naoko Hikari, capo di una delle squadre speciali antiterrorismo. In entrambi i casi, la trama si evolverà in maniera indipendente e, anche se i protagonisti potranno incrociarsi nel corso del gioco, i programmatori di *Tsunami 2265* assicurano che ognuno avrà una percezione parziale e differente della realtà. Qualsiasi sia la nostra scelta, quindi, se vorremo scoprire la verità nascosta dietro i perfidi interessi che manovrano la società umana, faremo meglio a rigiocare la storia anche con l'altro personaggio. Accanto a colpi di scena, tradimenti e misteri apparentemente inestricabili, *Tsunami 2265* non trascura certo i combattimenti all'ultimo sangue. Potremo, infatti, lanciarci in battaglie tra giganti di metallo e altri mezzi di distruzione, utilizzando un sistema di controllo che unisce la prospettiva in terza persona e un efficace display a testa alta (HUD). A seconda del personaggio che vorremo interpretare, avremo a disposizione mech e mezzi differenti, per un totale di una decina di robot da guerra, tutti armati con efficientissimi sistemi di distruzione.

Anche sotto l'aspetto sparatutto, il sistema grafico fa la sua parte offrendoci scenari di ogni genere: distese desolate, deserti rocciosi, installazioni portuali e basi militari si alterneranno alle ambientazioni cittadine, permettendoci sfide tra le strade affollate del secondo livello della metropoli oppure tra le macerie e i quartieri degradati del terzo settore. I misteri e le battaglie di *Tsunami 2265* promettono bene, non ci resta che attendere e sperare che l'italian style non faccia cilecca neanche questa volta!

GIOCHI COMPUTER

GRANDE MAZINGA

Sia Gundam che il Grande Mazinga o Goldrake, sono robot giganteschi che haano allietato i pomeriggi di generazioni di bambini, soprattutto negli anni '70. A parte questa nota comune, non certo indifferente, apparteagono però a scuole di pensiero decisamente differenti. Uno degli elementi principali di diversità riguarda la struttura stessa delle serie televisive. Mazinga e Goldrake, infatti, sono più legati a un carattere episodico, in altre parole ogai puntata è articolata secondo uno schema bea preciso che potremmo riassumere in: identificazione della minaccia- arrivo del mostro nemico- annientamento del cattivo da parte dell'eroe. Così di puntata in puntata, col rischio di ricadere la una certa ripetitività (che nulla toglie al valore della serie). Gundam e i suoi successori, invece, sono elementi inseriti in ua disegno più vasto, una trama in continua evoluzione che riserva sorprese e colpi di scena in ogni puntata e si evolve di serie in serie (purtroppo in Italia è stata trasmessa solo la prima). Da questa impostazione derivano differenze più "tecniche". Mazinga e Goldrake sono, infatti, robot unici, quasi dei super eroi d'acciaio che affrontano dei mostri meccanici super cattivi. Gundam, invece, è una specie di "modello di serie" parzialmente elaborato, che si trova ad affrontare altri giganti metallici in battaglie spesso molto estese. La differeaza in questi scontri è spesso fatta dall'uomo che siede nella postazione di comando. Ed ecco l'ultima differenza: Gundam punta sul realismo. Nei primi episodi, ad esempio, vediamo che il pilota Peter Ray è costretto a studiare il libretto di istruzioai della sua mobile suit per imparare a combattere; inoltre, più volte nel corso della serie lui e i suoi compagni sono costretti ad affrontare problemi come l'esaurimento delle muaizioni e i duelli vengono interrotti a causa di avarie meccaniche e rimandati a un'occasione più propizia.





QUATTRO CHIACCHIERE



Il responsabile dello sviluppo Francesco Iorio ci guida tra i segreti di *Tsunami 2265*

Quali sono gli elementi che hanno ispirato *Tsunami 2265*? Il gioco è fortemente ispirato al "Manga", quindi la grafica e l'audio sono stati tratti dai titoli più datati come "Gundam" e "Robotech" e dai più recenti come "Neon Genesis Evangelion" o "Ghost in the Shell". Abbiamo però adottato uno stile personale, per non avere un look troppo somigliante a fumetti molto famosi.

Sarà contemplata la possibilità di partite multigiocatore? Per questo gioco non abbiamo previsto una modalità multigiocatore per due motivi fondamentali, in primo luogo il prodotto è stato pensato per avere una trama di fondo che viene svelata di missione in missione, l'altro motivo è che dovendo realizzare il primo gioco di grandi dimensioni, si è deciso di evitare lo scontro con colossi del multigiocatore come *Quake 3 Arena* o *Unreal Tournament*.

Secondo voi, quali aspetti di *Tsunami 2265* piaceranno di più ai giocatori? Ritengo che il look grafico sia il punto forte di questo titolo. Giocando a *Tsunami*, il risultato finale è quanto di più simile a un cartone animato si sia mai visto prima d'ora su computer

EVOLVA

E' tempo di salvare la galassia con una squadra di eroi mutanti.





Le influenze cinematografiche sono evidenti.



ISTANTANEA SU: EVOLVA

Sviluppatore: Computer Artworks

Casa: Virgin

Requisiti di sistema: PII 233, 32 MB RAM, scheda video 3D.

Internet: www.evolva.com

Nei negozi: Marzo 2000

Perché aspettarlo? Grafica deliziosa, inusuale sviluppo del personaggio e rapida azione di squadra.





Evolva si ambienta su pianeti totalmente alieni.

LA pecora Dolly, clonata geneticamente, sicuramente apprezzerebbe le premesse di *Evolva*. Infatti, in questo attesissimo titolo della Virgin, il DNA di ogni creatura può essere recuperato dal suo cadavere e le caratteristiche scelte potranno mutare il nostro personaggio. Quindi, se vediamo una creatura bravissima a saltare e vogliamo acquisire quest'abilità, basterà ucciderla e "assorbirla": macabro ma efficace!

La stessa regola funziona per le armi e per le difese organiche di ogni essere vivente presente nel gioco: una semplice interfaccia mostrerà i possibili cambiamenti del nostro personaggio con le varie mutazioni possibili, perciò non dovremo preoccuparci di assorbire per errore il DNA di una lumaca.

Questo significa che tutti e quattro i nostri Genecacciatori avranno abilità genetiche uniche, tra oltre un miliardo di potenziali combinazioni. Inoltre, le abilità genetiche si fonderanno tra loro: per esempio, l'alito di fuoco e lo sputo velenoso si potranno congiungere a formare un nuovo attacco particolarmente disgustoso: uno sputo fiammeggiante. Niente male, davvero!

La trama comporta il salvare un mondo alieno da un gigante generato da un uovo spaziale, i cui tentacoli appiccicosi sono affondati nel terreno e consumano il pianeta, producendo piccole uova e rilasciando degli organismi che le proteggono. Presto o tardi, l'uovo spaziale provocherà l'esplosione del pianeta,

"TUTTI E QUATTRO I NOSTRI GENECACCIATORI AVRANNO ABILITÀ GENETICHE UNICHE"

UN MODELLO DA ESEMPIO



Molti dei modelli in *Evolva* hanno tra i sette e gli ottomila poligoni, il che li rende molto dettagliati, infatti possiamo notare quanto siano concentrati i poligoni nel reticolato. Inoltre, i Genecacciatori presentano un reticolo deformabile e una rotazione indipendente delle gambe, del busto e della testa, permettendo visuali e animazioni molto realistiche e convincenti. *Evolva* supporta tutte le schede grafiche 3D dell'ultima generazione; in particolar modo, la scheda GeForce sfrutta appieno tutte le capacità che questo titolo può esprimere.



I nostri quattro cacciatori di geni si preparano ad assorbire un po' di DNA, per ottenere nuovi poteri.

mandando in giro per la galassia la propria prole in cerca di altri pianeti dove riproporre lo stesso destino. Il nostro mondo è il prossimo della lista. Perciò dovremo andare in orbita e mandare la nostra squadra di Genecacciatori a distruggere le uova sul pianeta colpito, prima che il loro tuorlo galattico colpisca il nostro beneamato pianetino e il processo ricominci.

Per questo motivo, potremo uccidere sia la fauna locale che i protettori delle uova, in modo da conquistare le loro abilità genetiche. Il mondo alieno è diviso in quattro continenti, suddivisi a loro volta in missioni specifiche che si svolgono sia in superficie che sottoterra. I paesaggi sono organici come le creature: terreni soffici e ondulati che non presentano angoli, ma una superficie uniforme. I grafici della Virgin hanno deciso di non lasciare nessuna irregolarità nel paesaggio, e il continuo modellamento del terreno raggiunge perfettamente lo scopo.

Poiché controlleremo quattro personaggi, *Evolva* presenta anche elementi di strategia in tempo reale, ma è più orientato verso il gioco d'azione. Il cambiamento di controlli da un personaggio all'altro è veloce e immediato; potremo scegliere in ogni momento se comandare solo un personaggio o tutto il nostro gruppo. La visione dei personaggi si può controllare tramite delle finestre sullo schermo in basso, e la loro IA (Intelligenza Artificiale) li fa comportare in modo naturale e convincente anche quando non hanno ordini specifici.

Sembra proprio che ogni aspetto del gioco sia stato curato nei dettagli e non vediamo l'ora di poterlo provare!

INTERFERENZE EMOTIVE E LOGICA CONFUSA

***Evolva* usa una IA (Intelligenza Artificiale) illogica e i comportamenti dipendono dalle varie interferenze di fattori emotivi come paura o aggressività. Se un nemico si trova isolato dagli altri il suo fattore di paura aumenterà portandolo a una ritirata strategica o a un violento attacco. La vista, come l'udito dei personaggi dipende dalla loro razza. Inoltre, le creature sono dotate di memoria, il che li può portare a comportamenti inaspettati: potremo persino vedere degli alieni ostili attaccarsi e lottare all'ultimo sangue tra loro!**





Combinando le potenzialità genetiche otterremo dei guerrieri insuperabili.

QUATTRO CHIACCHIERE

Vince Farquharson, produttore alla Computer Artworks Ltd, si confida con GMC.

Chi si esalterà per *Evolva*?
Evolva contiene consuetudine e innovazione. È un gioco che avremmo voluto giocare noi stessi, perciò lo abbiamo sviluppato.

Finora qual è la caratteristica che preferisce?
Fin dall'inizio, abbiamo tutti apprezzato l'effetto di assorbimento del ONA altrui, anche prima che funzionasse correttamente e fino in fondo. Comunque, la caratteristica migliore è l'elemento di puro divertimento.

Quale gioco è stato l'ispirazione per *Evolva*?
Ci piace pensare che *Evolva* sia unico, tuttavia, qualche suggerimento ce lo hanno dato *C&C*, *Quake* e anche *Tomb Raider*.

Come si evolverà l'umanità nel prossimo millennio?
Si presenterà con braccia supersviluppate per resistere a ore passate sulla tastiera.

CORSIA DI SORPASSO



Velocità: una parola, un'emozione, un desiderio. Chi di noi, da bambino, non ha cullato il sogno di diventare un giorno un pilota da corsa? Una vita difficile, quella del pilota, rischiosa ma affascinante, impegnativa ma emozionante. Raggiungere l'olimpo delle corse, in tutti i campi, è una vera impresa: la competizione è così serrata che solo i più bravi riescono a emergere. Agli altri non resta che ammirare a bordo pista le evoluzioni dei funamboli o assistere alle gare davanti alla televisione.

Oppure accendere il computer e entrare in quella dimensione meravigliosa che è giocare...





Per arrivare primi dovremo gestire al meglio l'assetto del nostro bolide.

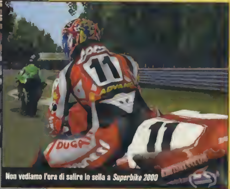
Motoracer è stato per diverso tempo il miglior gioco di corse su moto. Ora abbiamo però a nostra disposizione anche *Superbike* di Milestone...

OSSERVATI SPECIALI

Tra tutti i titoli che arriveranno sui nostri monitor nei prossimi mesi due stanno calamitando l'attenzione degli appassionati. Si tratta degli attesissimi seguiti di due autentici capolavori, giochi di quelli che non si dimenticano. Stiamo infatti parlando di *Grand Prix 3* di *Superbike 2000*. Il primo è il terzo capitolo della più celebre dinastia di simulazioni di F1, creata da uno che di realismo maniacale decisamente se ne intende: il deus ex machina della serie è, infatti, un certo Geoff Crammond, un tranquillo signore inglese che da quindici anni a questa parte ha deciso che la missione della sua vita è regalarci i migliori giochi di corse, sfornando in sequenza prodotti eccezionali come *Revs*, *Stunt Car Racer* e appunto *Grand Prix*. *GP2* è tuttora considerato dai più la migliore simulazione di F1 disponibile, nonostante risalga a qualcosa come quattro anni fa (un'eternità in questo campo). *Grand Prix 3* promette la solita ultra-fedele riproduzione della realtà, unita ad una grafica finalmente al passo coi tempi, che sfrutterà le enormi potenzialità delle schede acceleratrici 3D. Quanto a *Superbike 2000*, si tratta del seguito della migliore simulazione motociclistica di tutti i tempi, e del maggior vanto videoludico del Belpaese, visto che è stata interamente realizzata in Italia, per la precisione a Milano, dal team di sviluppatori della Milestone, coordinati dal Crammond di casa nostra, il signor Antonio Farina. Difficile prevedere cosa potrà offrire di meglio il nuovo *Superbike*, visto che già l'originale era quanto di più vicino alla perfezione. A giudicare dalle prime immagini, e dalle promesse di Farina e dei suoi, la grafica sarà ancor più accattivante, ed il realismo davvero insuperabile. L'appuntamento con *Superbike 2000* e *Grand Prix 3* è per la prima metà di quest'anno...



Grand Prix 3 è senz'altro il titolo più atteso in questo settore...



Non vediamo l'ora di salire in sella a *Superbike 2000*



Grand Prix Legends ci offre la possibilità di giocare con i bolidi degli anni Sessanta.



TUTTO SOTTO CONTROLLO

Guidare con delicatezza e sensibilità una monoposto di F1 o una vettura da rally su un percorso accidentato già di per sé non è compito semplice; se poi non abbiamo a disposizione uno strumento di controllo adeguato, il gioco rischia di diventare impossibile. Per fortuna da qualche anno tutti gli appassionati di titoli corsaioli possono contare sul prezioso aiuto offerto in questo senso dai kit di guida disponibili sul mercato. Si tratta, nella maggior parte di casi, di set composti da un corpo volante, su cui è anche montata oltre allo sterzo anche la leva del cambio, e da una pedaliera con acceleratore e gas.
Il primo modello di questo tipo disponibile in Italia è stato l'ormai mitico ThrustMaster T1, comparso nei negozi ormai la bellezza di cinque anni fa. Da allora anche i volanti per PC hanno fatto davvero passi da gigante. Non solo sono diventati più solidi e quindi affidabili (basta chiedere a chiunque abbia posseduto un T1 quante molle dell'acceleratore ha cambiato...), nonché più precisi ed ergonomici: tutto il livello di qualità complessivo si è alzato enormemente; l'installazione è oggi facilissima, la configurazione assai semplice, l'utilizzo addirittura banale. I driver sono molto spesso superflui: ci pensa Windows95/98 a riconoscere e sfruttare a dovere il nostro kit di guida. Ultimo particolare assolutamente non trascurabile: i prezzi sono letteralmente croliati: qualche anno fa per un T1 ci volevano quasi 400.000 lire, oggi per un kit di guida senza troppe pretese ne bastano poco più di 100.000 lire.
In più, per gli appassionati che non si vogliono far mancare niente, ci sono prodotti con Force Feedback, il dispositivo di ritorno di forza che "anima" il volante, indurendolo o ammorbidendolo a seconda dei grip delle gomme sull'asfalto, facendolo vibrare su strade accidentate, trasferendo il contraccolpo in caso di urto. Si tratta di prodotti che non sono ancora stati sfruttati mirabilmente dagli sviluppatori di videogiochi, ma danno comunque una dimensione in più all'esperienza di guida simulata. Qualche suggerimento? Ci limitiamo ad una segnalazione: l'ultimo volante con force feedback giunto sul mercato, marchiato Ferrari, è prodotto dalla francese Guillemot e distribuito in Italia da 3D Planet (tel. 02/4886711). A questo punto, però, è chiaro che i centauri virtuali rischiano di restarci male. Non c'è infatti niente di più inadatto di un volante per guidare una moto! Niente paura, a rasserenare gli animi di tutti gli appassionati di velocità ci ha recentemente pensato la Microsoft, che con il suo Sidewinder Freestyle ha realizzato un joypad che mette tutti d'accordo, e soprattutto rende appieno giustizia alle esigenze dei motociclisti al silicio. Si tratta di un prodotto innovativo e originale che "sente" l'inclinazione che gli si dà, permettendo quindi di gestire oltre ai controlli classici (sterzo, gas e freni) anche il trasferimento di peso longitudinale e trasversale (per realizzare pieghe e impennate). Davvero niente male...



COME faremmo senza il nostro adorato computer? Certo, ognuno di noi vivrebbe la sua vita normalmente, ma non sarebbe facile rinunciare a quella fenomenale valvola di sfogo e a quell'incredibile strumento di divertimento e, perché no, anche di sogno che sono i videogiochi.
Ormai ogni mese escono decine e decine di titoli, e gli appassionati non hanno che l'imbarazzo della scelta di decidere a cosa giocare. Sono stati realizzati videogiochi davvero per tutti i gusti, dai simulatori divini agli sparatutto, dai giochi di calcio ai titoli manageriali, dalle simulazioni di volo ai giochi di piattaforme.
Ogni prodotto ha una sua storia e una sua propria identità, tuttavia non è poi così difficile raggruppare i titoli in generi, ed osservare che quelli che li creano, i videogiochi, si dedicano più ad un certo tipo di giochi che ad altri.
Prendiamo, tanto per fare un esempio, i giochi di corse: sono tra i più richiesti dai videogiocatori e tra i più inflazionati dagli sviluppatori. Sarà un caso? Assolutamente no. È un dato di fatto:

GRAZIE ALLE SCHEDE 3D LA GRAFICA OGGI È INCREDIBILMENTE REALISTICA

quello delle corse è un genere molto amato dai giocatori, e di conseguenza sono tantissime le case di software che si cimentano nella realizzazione dei giochi di questo tipo. Nella ventennale storia dei videogiochi casalinghi possiamo dire di averne viste un po' di tutti i colori: le tendenze ci sono anche nell'universo del nostro hobby preferito. Tuttavia i giochi di corse non sono mai passati di moda: erano presenti fin dagli albori del divertimento elettronico, lo sono tuttora e verosimilmente lo saranno sempre. Perché il desiderio di velocità accomuna un sacco di gente, e i videogiochi sono un mezzo









La saga di *Need For Speed* non ha certo bisogno di presentazioni!

UN PC PER ANDARE FORTE

Consigliare un computer adatto per poter giocare alla grande tutti i migliori giochi di corse è una vera impresa, vista la rapidità con cui evolve il mercato dell'hardware, ma noi ci proviamo lo stesso.
Partiamo dal microprocessore: deve essere veramente potente!
Davvero pochi giochi come le simulazioni di guida mettono alla frusta le capacità di calcolo del computer, e quindi la velocità di elaborazione è fondamentale.
Almeno quanto quella di animazione, pertanto una scheda acceleratrice 3D, meglio se della seconda generazione (Voodoo 2, Riva TNT) o addirittura della terza (Voodoo 3, Ge Force 256), è praticamente indispensabile. Chi vuole fare sul serio non può nemmeno fare a meno di un volante, magari con force feedback, e se ha un debole anche per le moto di un buon joypad (l'ideale è il Sidewinder Freestyle di Microsoft). Per il resto il pilota virtuale non ha esigenze di hardware diverse da quelle degli altri videogiocatori: un bel monitor, un hard disk abbastanza capiente per poter installare un po' di titoli e un modem 56K con una connessione onesta a internet per il gioco in rete. Buona fortuna!

straordinario per poterlo soddisfare con gioia, libertà e sicurezza. Ecco perché GMC ha deciso di proporre questo mese una panoramica di questo genere di giochi, che si accinge a recitare un ruolo da protagonista anche nel prossimo millennio.

REALISMO, FANTASIA E GIOCABILITÀ

Quanti sono i giochi di corse che abbiamo giocato sui nostri computer dall'inizio del divertimento elettronico casalingo? Stimarne il numero è difficile, ma sicuramente saranno più di un centinaio, forse duecento, forse molti di più. Alcuni hanno rappresentato dei veri capolavori, e hanno valicato i confini degli appassionati del genere, attirando persone che con i giochi di corse, o addirittura con i computer, non avevano mai avuto a che fare. Altri sono stati a lungo nel cuore degli appassionati, ma hanno segnato il passo e ormai sono finiti nel dimenticatoio. In ogni caso, i titoli interessanti sono stati tanti, davvero tanti. Certo, si può dire che siano giochi di corse: l'obiettivo più o meno esplicito, in tutti quanti era andare forte e farlo meglio degli avversari. Ma esistono tantissimi diversi tipi di corse nel limitato mondo della realtà, figurarsi in quello dei videogiochi, laddove l'unico confine è quello della fantasia.
Però è possibile individuare delle linee guida, con le quali si può almeno tentare di suddividere questa marea impressionante di prodotti, e tentare di analizzarli. La prima, tra queste, è sicuramente il fattore realismo. Ci sono titoli che lo mettono sopra ogni altro aspetto, tipicamente le simulazioni di guida: in questi giochi l'obiettivo degli sviluppatori è quello di offrire all'utente un'esperienza che si avvicini il più possibile alla realtà. Il guaio è che, di solito, la realtà è molto, molto difficile. Guardare i gran premi in televisione, ad esempio, non riesce a dare un'idea precisa della complessità delle monoposto di F1, e del lavoro che sta dietro alla loro progettazione, realizzazione e messa a punto. A guidare bolidi di questo tipo ci sono persone che hanno dedicato tutta la loro vita, tutte le loro energie e risorse, a questo scopo. Noi poveri mortali videogiocatori saremo all'altezza di un compito così gravoso? Non è da tutti, nel senso che non tutti hanno soprattutto la pazienza per cimentarsi con una simulazione rigorosa di una realtà così complicata.



Per fortuna le simulazioni di guida non sono che una piccola parte dei giochi di corse: si potrebbe pensare il contrario, cioè che siano i titoli più numerosi, ma non è così. Tantissimi giocatori cercano soprattutto il divertimento immediato e chiaramente le case di software devono accontentarli, a costo di sacrificare il realismo. È così che nascono i cosiddetti arcade, titoli appunto più incentrati sulla giocabilità e sull'immediatezza piuttosto che sulla riproduzione fedele della realtà. Ci sono un mucchio di giochi di F1 "arcade", che consentono cioè in quattro e quattr'otto di salire in macchina, qualificarsi alla meglio e partire per una gara con buone probabilità di successo. È solo una questione di gusti. Ci sono poi giocatori che non amano affatto la realtà e preferiscono di gran lunga lavorare con la fantasia, soprattutto quando giocano. Nessun problema: basta solo chiedere ed ecco spuntare fuori una quantità di titoli che ci permettono si di correre, ma nel futuro, magari a bordo di astronavi, oppure di strani aerei, o ancora sui mezzi di "Guerre Stellari".
Insomma, abbiamo capito che ci sono giochi un po' di tutte le salse. Gli ingredienti sono noti: realismo, giocabilità e fantasia: sta a noi trovare il gioco che si avvicina di più alle nostre dosi preferite.

IN PRINCIPIO, FU *POLE POSITION*

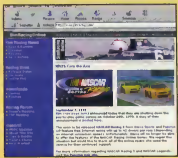
Naturalmente il panorama dei giochi di corse non è sempre stato così ricco di titoli e di sfumature: soprattutto all'inizio i giochi erano molto semplici, sia quanto a realizzazione tecnica (per forza di cose) sia come concetto. Molti degli videogiocatori più "anziani" si ricorderanno, per esempio, del mitico *Pole Position*, il gioco di F1 che arrivò sui computer del tempo (stiamo parlando dell'epoca del Commodore 64, ovvero dei primi anni '80) dritto dritto dalle sale giochi. Macchine e pista erano poco più che un accrocchio di pixel, la giocabilità non era certo il



Le due ruote hanno un fascino tutto loro, specie per quanto riguarda il binomio agonismo e velocità. *GP 500* e *Superbike* sono i titoli da tenere presente...

CORRIAMO SU INTERNET

Col seguito che vantano i giochi i guida tra gli appassionati, era logico che non mancassero anche in rete i punti d'incontro e le iniziative per gli amanti della velocità nel villaggio globale di Internet. Innanzitutto attraverso la grande rete è possibile sfidare amici o anche sconosciuti con la nostra stessa passione con uno dei tantissimi titoli che supportano il gioco via Internet, ovvero il collegamento tramite protocollo TCP/IP. Ogni prodotto ha una sua procedura, e quindi è impossibile dare una descrizione standardizzata delle operazioni da compiere, anche se generalmente è un compito abbastanza facile. Un ottimo punto di partenza, oltre al manuale, s'intende, è fornito dal sito Internet del gioco stesso (ormai tutti i prodotti di una certa importanza ne hanno uno), che di solito fornisce tutte le informazioni del caso e ci mette in contatto coloro che vogliono organizzare al momento una corsa online. Per chi invece non vuole correre ma invece sapere tutto, ma proprio tutto dei giochi di corse in generale e delle simulazioni in particolare, con consigli, assetti, segnalazioni dei campionati virtuali in corso e anteprime dei giochi prossimi venturi l'indirizzo giusto è http://www.simracing.com. Si tratta di un sito veramente ben fatto, aggiornato continuamente, che può benissimo essere considerato un importantissimo punto di riferimento per la nostra passione corsaiola su Internet.



massimo, il realismo   beh, lasciamo perdere, però il divertimento era comunque assicurato! Qualche tempo dopo apparvero le prime simulazioni di guida *Revs* è rimasto nel cuore dei fanatici. Si trattava di un simulatore rigoroso di F3, un'esperienza di guida estremamente impegnativa che ha fatto davvero perdere il sonno ai patiti che già allora volevano il massimo del realismo. Solo qualche anno più tardi, comunque, ai tempi dell'Amiga (il predecessore del PC come macchina da gioco casalinga), i giochi di corse hanno cominciato a svilupparsi e ad avvicinarsi allo stato attuale. Soprattutto la grafica ha fatto passi da gigante: i 256 colori, la grafica poligonale e il notevole incremento di memoria disponibile hanno permesso agli sviluppatori di tirare fuori qualcosa di divertente e insieme piacevole e realistico anche per gli occhi. Il primo leggendario *F1 Grand Prix* appartiene a questa epoca

Gli anni dell'Amiga e i primi del PC hanno segnato anche un enorme incremento del numero videogiochi realizzati, e di conseguenza, parallelamente allo sviluppo tecnico – di cui prodotti come *Indy 500* sono la dimostrazione - c'è stato un considerevole aumento dei titoli proposti. Anche le console, dal canto loro, hanno



Tra i giochi di Formula 1, *Official Formula One* è divertente e giocabile, anche se magari meno realistico di altri titolo.

QUALCOSA DI VERAMENTE ORIGINALE

Come abbiamo visto, la varietà non è una caratteristica che manca nell'universo dei giochi di corse: ne sono stati realizzati un po' di tutti i tipi, a coprire quasi tutte le discipline motoristiche esistenti. Tuttavia sono stati realizzati alcuni titoli che sono comunque riusciti a stupirci per la loro originalità: ad esempio non capita tutti i giorni di giocare sul PC con le macchinine che ci facevano compagnia quando eravamo piccoli, eppure è esattamente quanto ci offre la serie *Micromachines*, che vanta al suo attivo ben tre titoli.
Con questo gioco ci possiamo divertire a guidare i microscopici mezzi giocattolo su percorsi ricavati a casa, a scuola, in garage, nella vasca da bagno e così via: davvero un'esperienza molto divertente soprattutto sfidando un amico.
Restiamo nel minuscolo per parlare del recentissimo *Revolt*, anche se qui le dimensioni sono più grandi: in questo caso infatti ci attendono quelle stupende vetture radiocomandate che capita talvolta di ammirare in gare veramente spettacolari.
Se abbiamo sempre sognato uno di questi splendidi (e costosissimi) giocattoli e non abbiamo mai osato chiedere (o abbiamo chiesto ma non ci è stato dato) *Revolt* è sicuramente quello che fa per noi.
Chi invece unisce alla passione per la velocità quella per il volo non può fare a meno di *Plane Crazy*, un gioco che propone appunto corse a bordo di aeroplani fantastici con un sacco di bonus e power up tipici degli sparatutto e dei titoli fantasy. *Plane Crazy* non è certo un capolavoro, però senz'altro la sua originalità gli merita l'attenzione di tutti gli appassionati.
Infine per coloro che conoscono (o credono di conoscere) come le loro tasche la città virtuale che hanno realizzato con *SimCity* - forse il gioco strategico manageriale più conosciuto, una simulazione di sviluppo di una città - la sfida è *Streets of Simcity*, un prodotto veramente originale che offre l'inedita possibilità di farsi un giro in macchina proprio sulle strade della propria città virtuale, esplorandone ogni angolo e facendo conoscenza con gli altri automobilisti. Non particolarmente divertente ma emozionante di sicuro!



Revolt è divertentissimo in modalità multigiocatore!



Plane Crazy ci fa correre su veicoli..."non convenzionali".



L'imbattibile *Micromachines* ci terrà incollati al monitor.



VIUUULENZA!

No, Abatantuono non c'entra, ma la violenza è arrivata anche nei videogiochi di corse, eccome! Due sono i titoli incriminati: *Carmageddon* e *Grand Theft Auto*.
Il primo (di cui è anche uscito un seguito quest'anno) è stato un vero shock per tutto l'universo dei videogiochi, e ha scatenato un vero terremoto con cui ovviamente la stampa è andata a nozze per denigrare il nostro hobby preferito, al solito considerato "di serie B" se non di peggio. In due parole, il messaggio di *Carmageddon* è: guidare è bello, maciullare è anche meglio. Il malcelato scopo degli sviluppatori è stato infatti proprio quello di unire al desiderio per la velocità quello per il sadismo, mettendo a disposizione del giocatore uno strumento mortale (una vettura equipaggiata di tutto ciò che serve per fare una carneficina) con una quantità di vittime potenziali (gli ignari abitanti di una serie di ambienti urbani). Il risultato è facilmente immaginabile: gare in cui l'obiettivo non è più correre più forte degli avversari, ma massacrare quante più persone inermi possibile, magari nei modi più spettacolari e fantasiosi. Sull'etica di *Carmageddon* si potrebbe discutere per ore, ma non è questa la sede per farlo. Comunque non bisogna dimenticare che pur sempre di un gioco si tratta.
Non meno shockante è stato *Grand Theft Auto*, anche se in questo caso la sua catalogazione tra i giochi di guida è un po' forzata.
In effetti in *GTA* le macchine sono solo un mezzo di trasporto e, come dire, una parte del business. Questo titolo ci mette infatti nei panni di un criminale in erba, ladro di auto, il cui scopo è farsi largo nell'organizzazione a cui appartiene a suon di rapine, omicidi, attentati. *GTA* è ambientato in un tre contesti urbani, all'interno dei quali ci si muove fondamentalmente a bordo di vetture prese dalla strada (senza chiavi), a volte inseguiti dalla polizia, altre all'inseguimento di qualche band rivale da sgominare. Morale della favola: gusto discutibile, ma divertimento assicurato!





Carmageddon e *GTA* hanno fatto discutere per i loro temi "scottanti"...

stimolato la realizzazione di giochi corse sempre più originali.
Negli ultimi anni, quelli della diffusione capillare dei PC, ci portano al vero e proprio boom di videogiochi, compresi quelli di corse. Le case di software sono davvero spuntate come funghi, e quasi tutte, prima o poi, si sono cimentate nella realizzazione di un prodotto di questo tipo. L'ulteriore incremento di potenza dei computer ha permesso un notevole salto di qualità, e un passo da gigante verso lo stato dell'arte attuale. Un esempio significativo: *Grand Prix 2*, uscito ormai più di quattro anni fa, non sfigura più di tanto in confronto alle più recenti simulazioni di F1. L'ultima rivoluzione è quella, recentissima, apportata dalle schede acceleratrici 3D. È soprattutto grazie alla loro incredibile potenza grafica se i giochi di corse attuali possono essere così realistici dal punto di vista visuale garantendo comunque quella fluidità dell'animazione che è indispensabile per rendere la giusta sensazione di velocità. Insomma, chi si è avvicinato solo recentemente ai videogiochi in generale e a quelli di guida in particolare, farà davvero fatica a credere ai progressi mostruosi che sono stati compiuti negli ultimi 15 anni. Ma basta guardare le immagini in queste pagine per farsi una seppur vaga idea di quanto sia diventato meraviglioso il nostro hobby preferito rispetto alle sue origini.



UNO SGUARDO ALL'ORIZZONTE

Non siamo indovini, e quindi fare delle previsioni attendibili su un campo ancora così intensamente in rapidissima evoluzione è davvero difficile. Certamente però l'inarrestabile diffusione delle schede acceleratrici 3D e Internet da un lato, l'incremento delle prestazioni dei microprocessori e l'inarrestabile allargamento del mercato dall'altro forniscono delle linee guida su cui impostare un ragionamento, la cui estrema sintesi è questa: nei prossimi anni correre sarà ancor più divertente, piacevole, realistico, vario e soprattutto stimolante visto che sfideremo sempre più amici o comunque avversari umani anziché quelli gestiti dal computer.
Infatti le schede 3D, ormai già potentissime, arricchiranno ulteriormente le potenzialità grafiche dei titoli, che offriranno una qualità d'immagine sempre più accattivante e, laddove necessario, vicina alla realtà; lo sviluppo di Internet e delle telecomunicazioni permetteranno certamente di collegarci più agevolmente con altri computer, aumentando esponenzialmente il divertimento offerto dalle modalità multigiocatore, la potenza di calcolo dei PC libererà gli sviluppatori dalla necessità di semplificare i modelli di guida astraendoli da quelli reali, e di conseguenza, apporterà un significativo progresso dal punto di vista del realismo, infine la crescita del mercato dei videogiochi renderà inevitabile una diversificazione dell'offerta, ovvero la realizzazioni di titoli non solo piacevoli e accattivanti, ma anche originali. Insomma, sembra proprio che il prossimo millennio sia ricco di promesse per tutti gli appassionati di giochi di corse e non solo.
Speriamo che queste pagine servano per orientarsi meglio nella tempesta di titoli che arriveranno prestissimo sui nostri computer, apprezzandone gli elementi di novità, il livello tecnologico e la tipologia.
Magari ripensando uno sguardo malinconico a quell'accrocchio di pixel che ha dato vita a tutto questo filone di giochi.
Perché chi si dimentica del passato rischia di non riuscire ad apprezzare il futuro...

Indycar Racing

MONOPOSTO

Casa: Sierra
Genere: Simulazione
Giocabilità: 6
Realismo: 10
Globale: 8

David Kaemmer, la mente geniale che ha partorito i due *Indycar Racing*, come pure il predecessore *Indy 500* e il successivo *Grand Prix Legends*, può essere a ragione considerato l'antagonista per eccellenza di Geoff Crammond. E non solo perché vive dall'altra parte dell'oceano, negli Stati Uniti, o perché anziché di F1 si parla di monoposto della serie CART: per una questione di filosofia. Tanto Crammond nei suoi giochi mette al centro di tutto il pilota, quanto Kaemmer ha come punto di riferimento la monoposto. In altri termini, se la serie *Grand Prix* è prima di tutto giocabile, la serie *Indycar* è soprattutto realistica. Realistica in modo maniacale e, francamente, a volte quasi ingiocabile.
Ma è questo il bello: chi ha l'aspirazione di dominare una simulazione difficile al limite dell'impossibile, troverà in *Indycar Racing* (soprattutto nella sua seconda incarnazione) pane per i suoi denti.



GP Legends

MONOPOSTO

Casa: Sierra
Genere: Simulazione
Giocabilità: 6
Realismo: 10
Globale: 9

Grand Prix Legends, capolavoro di David Kaemmer, è soprattutto una sfida: una sfida al realismo, al mercato, alla storia. *GPL* è una simulazione assolutamente realistica di un epoca della storia delle corse che non esiste più: quella della F1 degli anni Sessanta, laddove era il pilota al centro dell'attenzione, più che la meccanica, i circuiti, la televisione. Allora si correva su piste pazzesche, come il Nurburgring, quello vero, un tracciato di 22 Km in cui percorrere un giro significava affrontare 167 curve terribili, intervallate da saliscendi da brivido, salti, sopraelevate. Una sfida alla morte, nella realtà, una sfida al realismo nella simulazione. *GPL* trasuda amore per le corse in ogni aspetto, e in questo senso è un prodotto indimenticabile, che tutti gli appassionati veri dovrebbero guardarsi bene dal lasciarsi sfuggire. Naturalmente però, a patto che sappiano raccogliere la sfida...



F1 Racing simulation / Monaco GP Racing S. 2

MONOPOSTO

Casa: Ubisoft
Genere: Simulazione
Giocabilità: 8
Realismo: 8
Globale: 8

Quando la francese Ubisoft ha annunciato la realizzazione di una simulazione di F1, ovvero di aver lanciato la sfida all'inattaccabile *Grand Prix 2*, molti hanno storto il naso, e hanno pensato a una partita persa in partenza. E invece sia *F1RS* sia il suo seguito, *Monaco GP*, hanno saputo farsi apprezzare dagli appassionati come un buon compromesso tra la giocabilità di *GP2* e il realismo di *Indycar*, grazie anche a una grafica al passo coi tempi che sfrutta bene le potenzialità delle schede acceleratrici 3D. Purtroppo va precisato che *Monaco GP* non può vantare la licenza ufficiale FOCA, e quindi le monoposto e i piloti sono inventati, ma l'editor incluso nel gioco volendo permette di mettere le cose a posto. In attesa di *Grand Prix 3*, insomma, ci potremmo dilettare un po' con i titoli di casa Ubisoft...



Official F1 Racing

MONOPOSTO

Casa: EIDOS
Genere: Arcade
Giocabilità: 9
Realismo: 6
Globale: 8

Official F1 Racing, ovvero solo il divertimento della F1. Il gioco della EIDOS è un arcade puro, senza cioè alcuna velleità realistico/simulativa, e quindi la sua realizzazione è stata incentrata alla ricerca della giocabilità. Missione compiuta.
Con questo titolo infatti tutti possono vivere l'esperienza di pilotare una F1 e vivere le emozioni di una gran premio senza perdersi nei meandri della meccanica, dell'analisi della telemetria, nell'elaborazione della monoposto. Basta salire in macchina, schiacciare sul gas e cercare di andare più forte degli altri. Giocabilità prima di tutto, dunque, affiancata però da una realizzazione tecnica di primo livello, soprattutto per quanto concerne la grafica: veloce e dettagliata, offre le stesse visuali che siamo abituati a vedere in TV, creando un notevole effetto di coinvolgimento. *OF1R* è il massimo per i piloti di F1 senza troppe pretese!



Grand Prix 2

MONOPOSTO

Casa: Microprose
Genere: Simulazione
Giocabilità: 10
Realismo: 9
Globale: 10

Descrivere in poche righe le meraviglie di un capolavoro del calibro di *Grand Prix 2* è impossibile, anzi banale: il miglior videogioco di corse mai realizzato. *GP2* ha tutto ciò che si può chiedere a un titolo di questo genere: una bella grafica, una giocabilità impareggiabile, un realismo senza pari. Geoff Crammond ha dato alle stampe questo titolo nel lontanissimo 1995, eppure il suo gioiello a quasi cinque anni di distanza non mostra nemmeno una ruga, ma al massimo qualche quasi invisibile smagliatura: la grafica non supporta le schede acceleratrici 3D e i circuiti del 1994 risultano un po' anacronistici, ma il resto è assolutamente al passo coi tempi, anzi meglio. *GP2* è il sempreverde dei videogiochi di corse: andrà in pensione, verosimilmente, solo tra qualche mese, quando il genio inglese ci regalerà il suo prossimo capolavoro, quel *GP3* che è già nei sogni degli appassionati di tutto il globo e non solo. Perché la differenza della serie *Grand Prix* da tutte le altre simulazione sta proprio in questo: pur essendo il non plus ultra del realismo è giocabile a tutti i livelli, da chiunque, grazie ad una mirabile calibrazione della curva di difficoltà e a una buona serie di aiuti alla guida che rendono pilotare una F1, volendo, facile come portare a spasso la nostra vettura di tutti i giorni.



Superbike

MOTO

Casa: Electronic Arts
Genere: Simulazione
Giocabilità: 9
Realismo: 10
Globale: 10

Superbike è, banalmente, la miglior simulazione motociclistica di sempre, e uno dei più fulgidi astri della costellazione dei giochi di corse in generale. Rappresenta sicuramente il vanto della produzione videoludica italiana, visto che è stato interamente realizzato dalla Milestone, una casa di software di Milano che aveva già saputo farsi apprezzare per la serie *Screamer*. *Superbike* è una simulazione rigorosa del campionato mondiale cui prendono parte le moto a quattro tempi. Offre una grafica strepitosa, una buona giocabilità e un livello qualitativo impressionante. Un vero must per tutti gli appassionati.



GP 500

MOTO

Casa: Microprose
Genere: Simulazione
Giocabilità: 9
Realismo: 9
Globale: 9

Dalla Superbike si passa alla classe regina del Motomondiale, ma la velocità e l'emozione resta la stessa. Non siamo proprio a livelli da capolavoro, ma indubbiamente anche *GP500* è un ottimo gioco. Può vantare un gran realismo, una giocabilità adeguata e il fascino di un campionato forse più seguito in Italia, però alcuni aspetti un po' deludenti (come la grafica, non proprio all'altezza di quella di *Superbike*) lo limitano al secondo gradino del podio motociclistico. Ciò non toglie, comunque, che sia un prodotto consigliatissimo a tutti i centauri virtuali che voglio imitare le acrobazie di Max Biaggi, Mick Doohan e soci.



Motoracer

MOTO

Casa: Electronic Arts
Genere: Arcade
Giocabilità: 8
Realismo: 6
Globale: 7

Moto Racer ha a lungo detenuto lo scettro di miglior gioco di corse motociclistiche arcade e il suo seguito ha rinverdito i fasti di un titolo davvero bello con una grafica ancor più veloce e dettagliata.
Il pezzo forte di questi due titoli è senza dubbio la giocabilità – supportata da una realizzazione tecnica molto valida: su piste in asfalto o sterrate, su moto stradali o da cross, correre in *Moto Racer* è molto divertente, e soprattutto estremamente coinvolgente e adrenalico dall'inizio della gara alla fine
L'editor di tracciati incluso nel secondo titolo, oltretutto, garantisce una longevità davvero notevole.



Screamer Rally

RALLY

Casa: Virign
Genere: Arcade
Giocabilità: 9
Realismo: 8
Globale: 9

Screamer Rally, punta di diamante della produzione targata Milstone prima di *Superbike*, è il terzo e ultimo capitolo di una serie di gran successo, quella dei giochi di corse arcade della collana *Screamer*. Il primo ha lanciato nell'Olimpo degli sviluppatori Antonio Farina e i suoi, che allora si firmavano Graffiti; il secondo ha ribadito la loro straordinaria abilità nel realizzare giochi di corse belli e divertenti; l'ultimo ha immediatamente conquistato il titolo di re della categoria rally, nonostante non si tratti certo di una simulazione rigorosa. Il bello di *Screamer Rally*, in effetti, è che si guida assolutamente come una macchina rally pur senza correre un vero e proprio rally, con prove speciali e cose del genere, ma accanto ad altri avversari determinati e veloci esattamente come noi. L'adrenalina ringrazia...



Colin MCRae Rally

RALLY

Casa: CodeMasters
Genere: Simulazione
Giocabilità: 7
Realismo: 8
Globale: 7

Nella ristretta cerchia di simulazioni di rally apparse sul mercato negli ultimi anni, probabilmente emerge *Colin McRae Rally*, un titolo non certo straordinario ma comunque degno di nota. Sponsorizzato dal campione del mondo scozzese, *CMR* propone otto rally completi del mondiale, da affrontare a bordo della Subaru Impreza su cui il pilota d'oltremanica ha conquistato il titolo iridato. La giocabilità, nonostante il buon livello di realismo, è buona, ma mancano i duelli diretti con gli avversari, e questo - nonostante sia legittimo in una simulazione rallistica - alla lunga finisce per togliere un po' di attrattiva a questo pur piacevole gioco. I requisiti hardware particolarmente elevati, inoltre, ne hanno limitato ulteriormente la presa sul grande pubblico.



NFS

AUTO

Casa: Electronic Arts
Genere: Arcade
Giocabilità: 9
Realismo: 8
Globale: 8

Nata dagli sviluppatori che avevano firmato una delle serie più amate dagli appassionati di vecchia data (*Test Drive*), la collana *Need for Speed* ha visto aggiungersi nel corso degli ultimi anni un gran numero di titoli davvero belli e interessanti. L'ultimo, *Road Challenge*, è senza dubbio il più appetibile per chi non possiede gli altri prodotti, e non solo perché è il più recente. Offre infatti una grafica davvero spettacolare e una quantità di modalità di gioco diverse; in comune con tutti gli altri titoli della serie vanta invece un parco vetture da sogno davvero invidiabile, una grande giocabilità e naturalmente uno sconfinato amore per la velocità.



Viper Racing

AUTO

Casa: Sierra
Genere: Simulazione
Giocabilità: 8
Realismo: 9
Globale: 8

Non è facile trovare simulazioni di vetture a ruote coperte in generale, figuriamoci poi di una vettura di serie. *Viper Racing* è proprio questo: una riproduzione fedele e rigorosa di una delle automobili più belle disponibili sul mercato delle super sportive. Si comincia a correre, su circuiti inventati m veramente ben disegnati, con una vettura assolutamente di serie, per poi elaborarla gara dopo gara investendo immediatamente i guadagni racimolati in corsa e aumentando così prestazioni e possibilità di assetto, dando vita a una carriera che porterà i più bravi fino al campionato GT. *Viper Racing* è stata una delle più piacevoli e inattese novità dell'ultimo anno, un titolo che consigliamo calorosamente agli amanti delle simulazioni.



TOCA

AUTO

Casa: CodeMasters
Genere: Arcade
Giocabilità: 9
Realismo: 7
Globale: 8

TOCA 1 e *2* teoricamente sono una simulazione del campionato inglese per auto della categoria superturismo; in realtà, sono invece i migliori giochi corse arcade per vetture a ruote coperte. Il primo aveva il grosso limite di requisiti hardware spaventosi, mentre il secondo, uscito recentemente, è stato ottimizzato e sfrutta appieno le schede acceleratrici 3D. Purtroppo i circuiti (riprodotti abbastanza fedelmente dalla realtà) sono tutti inglesi, e il campionato di riferimento non è molto conosciuto dalle nostre parti, però chi ama le corse su pista e non disdegna qualche sportellata di troppo non abbia dubbi: *TOCA* è la serie che fa per lui.



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

MACCHINE DEL MESE

ORA che abbiamo speso tutti questi soldi per una scheda audio dell'ultima generazione, ci accorgiamo che abbiamo ancora le minuscole casse che avevamo comprato anni fa - cosa fare? Niente di più semplice: sul mercato ci sono casse eccezionali, che non costano molto e offrono tantissimo: diamo un'occhiata a uno dei modelli di punta!



Grazie al connettore USB potremo anche fare a meno della scheda audio.

TRUST APOLLO USB SOUND SYSTEM

- Distributore: **AASHIMA ITALIA**
- Telefono: **051/6635947**
- Prezzo: **153.000**

Il nuovo sistema Apollo USB della Trust è composto da due speaker a due vie. Prima ancora di effettuare i collegamenti, notiamo che le due casse sono veramente massicce: piuttosto voluminose e squadrate, sono anche pesanti. Poi scopriamo il motivo: sviluppano 160 W di potenza e hanno l'amplificatore integrato, il che significa che per dare alimentazione alle casse è sufficiente collegare il cavo in dotazione alla presa presente nella cassa di destra. Sempre sulla cassa di destra sono presenti tutte le regolazioni: 4 pulsanti sotto il pannello frontale (rimovibile) e altrettanti sul lato destro. Frontalmente, oltre al tasto di accensione abbiamo il tasto *mute* che permette di abbassare velocemente l'audio, il connettore per le cuffie e i tasti che attivano le funzioni TDSA e 3D. La funzione TDSA (Trust Dynamic Sound Amplification) permette di sottolineare ulteriormente i toni bassi, esaltandoli senza coprire eccessivamente la melodia. La funzione 3D, invece, ricrea la sensazione di un suono che ci "colpisce" da tutte le direzioni, immergendoci completamente nel brano musicale. Nelle nostre prove però abbiamo verificato che è meglio non applicare sempre queste funzionalità. Su alcuni brani sia il 3D che il TDSA risultano deleteri perché distorcono troppo, su altri sono ininfluenti; con alcuni brani invece la sensazione 3D aggiunta migliora notevolmente l'ascolto, così come la funzionalità TDSA - apprezzabile soprattutto nei brani dance. Dobbiamo dire che in generale la riproduzione del suono ci è sembrata molto nitida e pulita, anche se un tantino troppo "cristallina".
Sul lato destro sono presenti le regolazioni più "classiche": il bilanciamento degli altoparlanti e dei toni alti e bassi e la regolazione del volume, con la quale possiamo gestire tutti i 160 W di potenza. Infine non possiamo dimenticare che l'Apollo Sound System può essere collegato al computer tramite il bus USB, nel qual caso potremo addirittura fare a meno della scheda audio, e presenta anche due connettori RCA oltre al classico jack stereo da 3,5 mm (quello che usiamo, ad esempio, per collegare le cuffie al walkman).

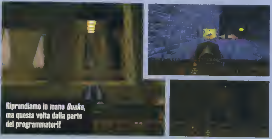
TRUST APOLLO USB

Suono nitido e pulito, 160 W di potenza, ottime funzionalità a un prezzo a portata di tutte le tasche. **9**

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

RIPROGRAMMIAMO *QUAKE*

Poco prima di Natale, John Carmack ha fatto un gran bel regalo a tutti gli aspiranti programmatori di giochi: il codice completo del *Quake* originale! Il file, di poco più di tre megabyte, può essere scaricato da molti siti Internet – uno tra tutti: http://www.idsoftware.com/q1source.zip – e liberamente modificato e ridistribuito secondo gli accordi della GNU Public License (i cui dettagli si trovano nello .ZIP del programma). Sotto un certo punto di vista, questo significa che *Quake* è ormai gratis – in realtà questo non è del tutto vero. Infatti, per poter sfruttare il codice sorgente per giocare, avremo innanzitutto bisogno di "compilarlo", cioè trasformare il codice C++ in un file binario eseguibile, e per questo serve un compilatore C++ (John Carmack stesso ha usato Microsoft Visual C++ 6.0). In secondo luogo, nell'archivio non sono compresi tutti i livelli e le texture – per cui, avremo comunque bisogno del gioco, originale o in versione shareware.



Riprendiamo in mano *Quake*, ma questa volta dalla parte dei programmatori!

ELETTRODATA SAM@RA

■ Produttore **Elettrodata** ■ Telefono **02580311** ■ Prezzo Lire **4.700.000** ■ Processore **Intel Pentium III 600 MHz** ■ Memoria **64 MB SDRAM DIMM** ■ Disco rigido **IBM 9,1 GB** ■ DVD-ROM **DVD Pioneer 6x 32x** ■ Scheda video **Matrox Millenium G400 Dual Head 32 MB** ■ Monitor **LG Flatron 17 pollici** ■ Scheda Audio **Creative Sound Blaster PCI 128**

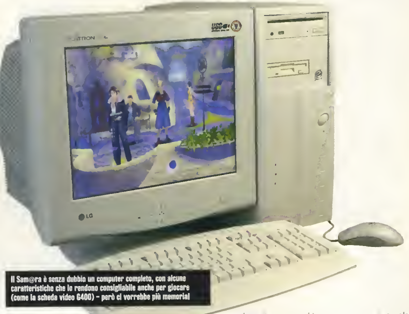
I giochi del nuovo millennio vogliono sempre più potenza. È indispensabile avere una buona capacità di calcolo e soluzioni grafiche avanzate per poter sfruttare giochi che aumentano in realismo mese dopo mese.

Per questo, se vogliamo navigare in Internet, divertirci con il fotoritocco e con la videoscrittura e, soprattutto, giocare a tutti i giochi prestazioni fenomenali, allora possiamo pensare al modello Sam@ra di Elettrodata.

Il prezzo ci dice che non è una macchina per tutte le tasche, ma è giustificato dalla bontà delle componenti che lo costituiscono. Innanzitutto il processore, vero cuore di ogni PC, è un Pentium III a 600 MHz, uno dei più potenti processori sul mercato, decisamente adeguato per qualunque tipo di applicazione. Il processore è affiancato da 512 Kb di memoria cache e 64 MB di RAM – un po' pochi, visto il resto del sistema. Per fortuna, possiamo aumentarla fino a 768 MB (anche se ne bastano 128).

Il disco rigido 14GPX di IBM è abbastanza capiente (9 GB di spazio per memorizzare le nostre informazioni) e offre ottime prestazioni, grazie alla elevata velocità di rotazione. Infatti i normali dischi rigidi "girano" a 5400 giri al minuto, questo modello gira a 7200 giri al minuto, ottenendo così incrementi di velocità sia nel trasferimento dei dati tra il disco e la memoria in lettura e scrittura sia nel tempo necessario a trovare le informazioni.

La scheda grafica G400 di Matrox, oltre a poter pilotare due monitor contemporaneamente, riesce a generare un numero elevatissimo di triangoli al secondo, garantendo fluidità anche nei giochi più esigenti. Questo processore è grafico è stato progettato anche per offrire una eccellente qualità visiva, utilizzando 16 milioni di colori e alcune particolari tecnologie per migliorare e rendere più realistiche le "immagini" che ricoprono i poligoni (texture).



Il Sam@ra è senza dubbio un computer completo, con alcune caratteristiche che lo rendono consigliabile anche per giocare (come la scheda video G400) – però ci vorrebbe più memoria!

Il monitor a 17 pollici rende giustizia a questa scheda, grazie anche allo schermo ultrapiatto. Completano la dotazione un modem esterno a 56kbps, un collegamento a Internet gratuito tramite il fornitore di servizio Tiscali e la scheda audio Creative Sound Blaster PCI 128.

Per cominciare subito a giocare, nella confezione del Sam@ra troviamo anche il gioco *Blade Runner* su DVD.

In conclusione si tratta di una buona macchina a un prezzo ragionevole, per velocizzare il sistema, comunque, dovremmo pensare di acquistare altri 64 MB di memoria.

ELETTRODATA SAM@RA

Un buon computer, senz'altro adatto alle esigenze di tutti i giorni, ma valido anche per giocare. **8**

e non abbiamo mai osato chiedere...

Tuttavia, per chi se lo può permettere e ha le conoscenze adeguate, questa è un'occasione imperdibile per scoprire come si programma un gioco – e magari per modificare a nostro piacimento il codice...

SARÀ ABBASTANZA POTENTE?

Una delle critiche rivolte più spesso ai programmi di "benchmark", cioè quelli che misurano le prestazioni del nostro computer, è il fatto che i risultati da essi prodotti non siano necessariamente rapportabili alla realtà. In altre parole, un computer potrebbe benissimo ottenere una valutazione spettacolare nei benchmark, senza però poi avere prestazioni "reali" altrettanto valide. Questo è destinato a cambiare con l'arrivo di *Content Creation Winstone 2000*, un benchmark basato su una serie di applicazioni reali (come *Photoshop*, *Netscape* e *Sound Forge*). I vantaggi di questo approccio sono innegabili – un computer che "si comporta bene" con queste applicazioni (incluse nel CD) non avrà certamente problemi a svolgere il suo lavoro con qualunque altro programma si usi abitualmente. Uno svantaggio, invece, è dato dal fatto che il risultato viene espresso con un singolo numero, senza dare spiegazioni su quale dei programmi o dei componenti del computer sia meno efficiente degli altri. Comunque, la via indicata da questo benchmark è estremamente valida, e ci aspettiamo che altri seguano l'esempio al più presto. Per ordinare il CD di *Content Creation Winstone 2000*, andiamo al sito http://www.zdbop.com/ e clicchiamo su *CC Winstone* nella colonna a sinistra.

CONTINUA LA FEBBRE DELLE FUSIONI

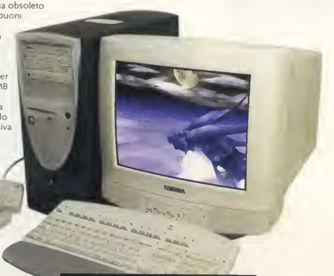
Dopo l'acquisto di Diamond di qualche mese fa, i produttori di chip grafici S3 si stanno muovendo anche per entrare in possesso di Number Nine, un altro produttore "storico" di chip 3D per computer. Questa mossa, che permette a S3 di ottenere un

DESIGN CURATO

VERIDIAN ACQUARIUS

■ Produttore **Comtrade** ■ Telefono **0266982728**■ Prezzo Lire **4.000.000** ■ Processore **Intel Pentium III 450 MHz** ■ Memoria **64 MB SDRAM DIMM** ■ Disco rigido **Fujitsu 8,4 GB** ■ CD-ROM **Creative 48x** ■ Scheda video **Creative 3D Blaster Riva TNT2 32 MB** ■ Monitor **Nokia 447ZA 17 pollici** ■ Scheda Audio **Creative Sound Blaster PCI 128**

IL modello Acquarius di Veridian monta un processore Pentium III a 450 MHz, installato su una scheda madre che presenta qualche particolarità. La Asus P3B-F ha il chipset 4408X ed è in grado di lavorare a 100 MHz di frequenza e può quindi ospitare sia i Pentium II che i Pentium III che i Celeron grazie ad un adattatore. Quindi se un domani la potenza del processore a 450 MHz non dovesse più bastarci potremo montarne uno più veloce (fino a 650 MHz)
In dotazione abbiamo 64 MB di memoria SDRAM su moduli DIMM, appena sufficienti per Windows 98 e che sarebbe meglio aumentare se vogliamo evitare rallentamenti.
Il disco rigido, pur essendo capiente (8,4 GB), non è particolarmente veloce e rallenta di conseguenza le prestazioni dell'intero sistema. Allo stesso modo, la scheda audio Creative PCI 128 e il CD-ROM 48X sono buoni, senza peraltro eccellere.
Ma i videogiocatori sanno che oltre al processore veloce è necessaria una scheda grafica all'avanguardia per poter giocare fluidamente ai giochi presenti adesso sul mercato. Un processore, anche veloce, senza una buona scheda grafica non è in grado di elaborare e disegnare tutti i poligoni necessari per i giochi odierni; così come una scheda grafica veloce su un sistema obsoleto non può generare buoni risultati. La "collaborazione" tra queste due componenti è fondamentale.
La Creative 3D Blaster Riva TNT2 con 32 MB di memoria svolge perfettamente la sua funzione, garantendo velocità e qualità visiva più che rispettabili.
Il modem esterno a 56kbps è collegato al PC tramite la nuova veloce porta USB; potremo iniziare a navigare fin da subito in Internet grazie all'accesso gratuito fornito da Libero. La connessione è già installata e configurata.
Da notare anche altri particolari: sulla parte alta del computer c'è una maniglia, utile per poterlo spostare più facilmente, e la tastiera e il mouse di Logitech sono senza fili, grazie a un sistema a infrarossi. Entrambi questi dettagli, sebbene non abbiano un effetto pratico sulle prestazioni, sono comunque segno di un design curato.
Infine non possiamo dimenticare il masterizzatore Yamaha, che può leggere i normali CD a 16 velocità, può registrare i CD a 4 velocità e riscrivere i CD riscrivibili a 4 velocità. Non avremo più problemi nell'archiviazione dei nostri dati, e dopo un po' di pratica diventeremo in grado di copiare qualunque cosa.
Buona la dotazione software che include, oltre al sistema operativo Windows 98, il software per masterizzare Nero Burning Rom, il programma Getright per scaricare a più riprese i file da Internet e due giochi niente male: *Expendable* e *Rollcage*.



Non compreremmo mai un computer solo perché ha un case così carino – però, basta aggiungere un buon processore e una buona scheda video perché ne valga la pena...

VERIDIAN ACQUARIUS

Una proposta curata nei particolari, con tanto di masterizzatore per archiviare i nostri dati. **8**

TECH NEWS

... altro po' di ottimi ingegneri e ricercatori e, soprattutto, di entrare nelle grazie di IBM per quanto riguarda la fornitura di chip grafici, è stata seguita dall'annuncio che VIA, i produttori taiwanesi di chipset, ha incrementato la sua quota di azioni di S3 fino al 14,9 per cento. Questo dovrebbe portare allo sviluppo di nuovi sistemi per integrare grafica 3D direttamente sulla scheda madre, con conseguente calo dei prezzi e aumento delle prestazioni – comunque, si vedrà...

VIA Delivering Value

CHI HA PAURA DEI PIRATI?

Nonostante il sistema di protezione dei DVD Video sia stato sconfitto da un gruppo di hacker norvegesi, Pioneer ha deciso comunque di lanciare il proprio lettore DVD-Audio secondo i piani, invece di aspettare l'arrivo di un nuovo e più sicuro sistema di protezione, in fase di sviluppo da parte di un comitato. Naturalmente, questo non vuol dire che questi lettori (o, se per questo, i DVD-Audio veri e propri) saranno presto disponibili in Italia...

SEMPRE PIÙ VELOCI!

Arrivano finalmente in Italia le prime schede 3D basate sul chip GeForce 256-DDR, la versione con memoria ultraveloce del già potente GeForce



Memoria veloce = scheda potentissima!

256. Grazie all'uso di memoria DDR (che raddoppia l'ampiezza di banda

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA...

L'angolo per risolvere i problemi hardware: chiedete e vi sarà rivelato!



D:> *Buongiorno, sono in possesso del seguente PC: Pentium 2 da 233 MHz, 32 MB RAM, disco fisso da 1,9 giga, scheda video S3 da 4 MB e Voodoo 2 da 8 MB. Mi è stato proposto di mantenere scheda audio (SoundBlaster 16) e lettore CD (24x) e cambiare il resto in: P3 450MHz, 64 MB SDRAM, disco fisso da 4,6 giga e scheda video Matrox G400 da 32 MB, il tutto per la somma di 900 000 lire.*
Secondo voi è un affare? Se cambiassi mi converrebbe tenere la Voodoo? Cioè, avere una Matrox G400 da 32 MB con una Voodoo2 da 8 MB è meglio della sola G400? Che vantaggi mi potrebbe dare?
Grazie mille!

Roberto baroni

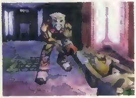
R:> Buongiorno a te, Roberto... Direi che quello che ti hanno proposto è indubbiamente un prezzo più che adeguato, anche senza essere stracciatissimo. Per rispondere alla tua domanda, a mio avviso tenere la Voodoo 2 non può fare altro che bene: se non altro, potrai continuare a giocare al meglio a quei giochi (come Unreal) che erano stati originariamente ottimizzati per i chip 3dfx.

D:> *Ciao a tutti, mi chiamo Matteo e ho un problema. Possiedo un PC con processore è un Pentium 133 con 64 MB di RAM in versione SIMM. Vorrei cambiare il mio datato processore con uno più potente, sarei intenzionato a installare un Celeron a 466 MHz, cambiando ovviamente anche la scheda madre. Cambiando questi due componenti è vero che dovrò cambiare anche la RAM? DIMM invece che SIMM?*
Mi è stato detto che dovrò stare attento anche per quanto riguarda il mio monitor, che è un vecchio SVGA? Dovrò veramente sostituirlo?
Aspettando una vostra risposta, vi ringrazio infinitamente.
Buon lavoro!

Melotti Matteo

R:> Caro Matteo, il tuo problema in realtà esiste solo parzialmente. Per quanto riguarda la RAM, infatti, la maggior parte delle nuove schede madri supportano solo le memorie DIMM (anche se potresti trovare un modello che abbia ancora qualche slot per le SIMM). Invece, non credo proprio che possano esserci problemi con il monitor: al massimo, non sarai in grado di utilizzare le frequenze di refresh più elevate. Ciò non toglie, comunque, che comprare un bel monitor è un buon investimento.

D:> *Cara Nemesita, capita a volte di imbattersi in questioni tecniche (forse) così scontate che non si riesce a trovare*



*una risposta in nessun buco della Rete. Seguimi un attimo, ti prego. Sfoglio il numero di dicembre di GMC, sezione Guida al CD, e constato che **quasi tutti** i requisiti hardware prevedono delle macchine datate (i Pentium a tutte le frequenze, persino a 90!) in combutta però con le DirectX 6.1. E allora ti chiedo: considerate le macchine in questione, è molto verosimile che la maggior parte di queste lavori sotto Windows 95 OSR2 (o peggio) e non 98; ma le 6.1 non erano per Windows 98? Cosa può succedere? I demo gireranno ugualmente bene con le 6.0 oppure si possono tranquillamente installare le 6.1 anche su Win95?*
Dato che piazzare per errore delle DirectX scorrette su di un sistema significa dover reinstallare da zero tutto, gradirei un tuo parere.
Grazie.

Soft reset, Giuseppe (sputnik1@sicilyonline.it)

R:> ¡Hola, amigo! ¿Que pasa? Ok, la smetto, ma chiamarmi Nemesita vuol dire andarsela a cercare... Ahem. Passando alla tua domanda, ti posso giurare che le DirectX 6.1 erano compatibili con Windows 95 (così come le DirectX 7.0). D'altro canto, un demo sviluppato per DirectX 6.1 fatto girare sulla versione 6.0 ti creerà sicuramente qualche problemino. Dunque...

D:> *Ciao Nemesis, vorrei sapere se è meglio comprare una Voodoo 2 (consigliata dal mio tecnico) o una Creative Annihilator?*

Ciao da Marco

R:> Io ti consiglio la Annihilator, senza il minimo dubbio. Naturalmente però, se hai un budget limitato e non ti interessa particolarmente fare colpo sugli amici con la grafica che il tuo computer sfoggia, anche la Voodoo 2 è una buona scheda, anche se non più velocissima.

---

disponibile), infatti, queste schede offrono prestazioni davvero impressionanti – per alcuni giochi si parla di aumenti del 20/30 per cento rispetto alla già rispettabilissima versione standard.
Le prime schede di questo tipo a essere immesse sul mercato sono di marca Creative (le Annihilator Pro, di cui avremo una prova dettagliata il mese prossimo), ma presto seguiranno anche quelle di altre produttori, come Guillemot, ELSA, Leadtek e Asus.

MP3 AL TELEFONO

Forse è un po' prematuro, visto che il prodotto non esiste ancora, ma ci sembra interessante lo stesso. Fujitsu, Hitachi e Sanyo, infatti, si sono alleate per produrre una scheda PCMCIA in grado di memorizzare file MP3 scaricati dalla Rete, per poi riprodurli una volta collegata al nostro telefono cellulare. Per evitare di incorrere nelle ire dei distributori di musica, comunque, il trio industriale conta di inserire un sistema di codifica e decodifica nella scheda (in sostanza, se non paghiamo potremo solo scaricare i brani senza poi poterli sentire). Al momento, i tre produttori stanno cercando di piazzare l'idea sul mercato giapponese – probabilmente, per quanto riguarda l'Italia ci sarà da aspettare un bel po'...

GLIDE PER TUTTI

Da quando 3dfx ha perso il dominio quasi totale del mercato delle schede grafiche, i giochi che funzionano solo con Glide (la libreria API proprietaria di 3dfx) sono diventati un fastidio più che un vantaggio. Finalmente, però, 3dfx ha deciso di rendere pubblico il codice sorgente per le sue librerie, sostanzialmente autorizzando i produttori degli altri chip a creare driver compatibili con Glide per le loro schede. Comunque, questa mossa non sta a indicare un rinascita dell'interesse per Glide – anzi, sembra che la maggior parte degli ingegneri e ricercatori di 3dfx che lavoravano a Glide siano stati spostati alle divisioni della società che si occupano di DirectX e OpenGL...

IL SISTEMA GIUSTO

Qualunque sia il nostro budget, gli infaticabili ricercatori di GMC ci sapranno consigliare la configurazione giusta per farci giocare al meglio!

CI AVANZA QUALCHE SOLDO?

Se abbiamo già il computer ideale e abbiamo ancora soldi da spendere, alcuni acquisti consigliati sono:

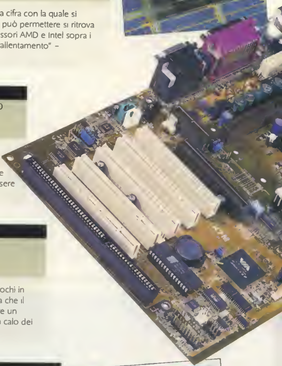
- **Microsoft SideWinder Force Feedback: Secondo molti amanti dei simulatori di volo, si tratta del miglior joystick in circolazione.**
- **Everglide Mousing Surface: A volte basta cambiare il tappetino del mouse per vedere i propri punteggi salire (e non poco) – questo è probabilmente il migliore. Si ordina su Internet, da http://www.everglide.com.**
- **Collegamento ADSL: Per i patiti del gioco in rete non c'è alternativa – TIN (http://www.tin.it) e Galactica (http://www.galactica.it) offrono questo tipo di collegamento, con 24 ore al giorno di connessione e 640 kbps di banda, per circa due milioni all'anno più spese di attivazione.**

PROCESSORE

- Sistema ideale: K7-Athlon/Pentium III 750 MHz **L. 1.900.000**
- Sistema medio: K7-Athlon 500/Pentium III 450 MHz **L. 520.000**
- Sistema base: Celeron PPGA 400 MHz/K6-3 400 MHz **L. 200.000**

Non tutti sono pronti a spendere per il solo processore una cifra con la quale si potrebbe comprare un computer completo, però chi se lo può permettere si ritrova sotto le mani un vero e proprio mostro di potenza: i processori AMD e Intel sopra i 700 MHz ci faranno dimenticare il significato della parola "rallentamento" – almeno per un po'.





SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: ASUS K7M/ASUS P3B-F con UltraDMA/66 **L. 420.000/380.000**
- Sistema medio: FIC SD-11/Supermicro P6SBA **L. 360.000/250.000**
- Sistema base: ASUS MEL-C/Soyo SY-5EMA **L. 180.000**

Quando abbiamo un processore che viaggia a 750 MHz, quello che dobbiamo cercare in una scheda madre è soprattutto l'affidabilità e la compatibilità – e sotto questo aspetto, le ASUS sono impareggiabili. D'altro canto, se il nostro processore non è così potente, anche un cinque per cento di differenza nella velocità può essere importante – e in questo caso, le FIC e le Supermicro sono quello che fa per noi.

MEMORIA RAM

- Sistema ideale: 256 MB **L. 700.000**
- Sistema medio: 128 MB **L. 350.000**
- Sistema base: 64 MB/96 MB **L. 180.000**

Inutile a dirsi, quanta più memoria c'è, meglio si sta. La maggior parte dei giochi in circolazione ora richiedono fra i 32 e i 64 MB di RAM come minimo – e si sa che il minimo non basta mai. Visti i prezzi, comunque, se non dobbiamo comprare un computer nuovo forse è meglio aspettare ancora un mesetto, in attesa di un calo dei costi.

SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale: Schede basate su GeForce256 con memoria DDR **L. 600.000**
- Sistema medio: TNT 2 Ultra/Voodoo 3 3500/Matrox G400 MAX **L. 400.000/500.000**
- Sistema base: TNT 2/Voodoo 3 2000 **L. 220.000/300.000**

Non c'è niente di meglio di una scheda GeForce per giocare, in questo momento, ma ricordiamoci di prendere i modelli con memorie DDR (come la Creative Annihilator Pro o la Guillemot Prophet DDR-DVI) – vista la differenza di prezzo, il modello standard non è particolarmente conveniente.



LETTORE CD-ROM/DVD

- Sistema ideale DVD-ROM 10x Pioneer e masteriz. Waitec SCSI2 **L. 900.000**
- Sistema medio DVD-ROM 10x Pioneer **L. 280.000**
- Sistema base CD-ROM 40x **L. 90.000**

Un lettore DVD con scheda di decodifica MPEG e un buon masterizzatore sono quello che ci vuole per avere un computer pronto ad affrontare il nuovo millennio. Anche se non ci sono ancora molti giochi su DVD, ciò cambierà rapidamente





MONITOR

- Sistema ideale Philips Brilliance 201P 21" **L. 2.500.000**
- Sistema medio Daewoo 712D 17" **L. 540.000**
- Sistema base 15" **L. 300.000**

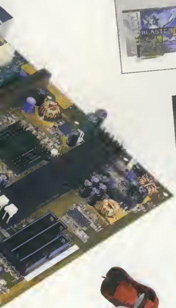
Anche in questo caso, ci sono monitor di qualità superiore (e moltissimi di qualità equivalente), ma il nostro scopo è giocare, non progettare case, giusto? D'altro canto, se il portafoglio langue, qualunque 15" può andare bene – assolutamente da evitare, invece, i 14"



SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale SoundBlaster Live! Platinum **L. 460.000**
- Sistema medio Diamond MonsterSound MX300/Guillemot FORTISSIMO **L. 150.000**
- Sistema base SoundBlaster PCI128 **L. 55.000**

Sebbene esistano anche schede audio più versatili, si tratta di prodotti destinati a chi compone musica piuttosto che a chi gioca – per questa ragione, la Live! Platinum è quanto di meglio possiamo mettere nel nostro computer. Certo, se componiamo canzoni la musica cambia ...





CASSE

- Sistema ideale: Creative DesktopTheatre 5.1 **L. 510.000**
- Sistema medio: PCWorks FourPointSurround **L. 170.000**
- Sistema base: Creative CSW20 **L. 40.000**

Una buona scheda audio vuole casse adeguate – e il Creative DesktopTheatre è il meglio che possiamo trovare in giro. Costano un po', ma la qualità del suono digitale ci ripaga ampiamente. Naturalmente, se siamo costretti a giocare in cuffia non ne vale la pena.

MEMORIA DI MASSA

- Sistema ideale Quantum Atlas 10K, 18.2 GB SCSI **L. 1.300.000**
- Sistema medio: IBM DJNA-371350, 13.5 GB EIDE **L. 320.000**
- Sistema base: Quantum Fireball Lct, 4.3 GB EIDE **L. 230.000**

Il top della gamma (almeno al momento) è certamente il fenomenale Atlas 10K, che, con le sue 10.000 rotazioni al minuto offre delle prestazioni assolutamente insuperabili. Prima di correre a comprarlo, però, ricordiamoci che richiede un controller SCSI-2, che non è solitamente presente sulle schede madri.



MOUSE

- Sistema ideale Microsoft IntelliMouse Explorer **L. 130.000**
- Sistema medio: Logitech WheelMouse USB **L. 35.000**
- Sistema base: il mouse compreso nella confezione del nostro PC

In questo momento, qualunque amante dei giochi d'azione vorrebbe avere la mano su un IntelliMouse Explorer – eccellente precisione, ottima ergonomia e soprattutto la quasi completa mancanza di manutenzione lo rendono la scelta obbligata per chi fa sul serio. Se invece non abbiamo soldi... Beh, ormai i mouse si trovano anche al supermercato.

RISULTATO

Sistema ideale: L. 9.400.000 (limite 10.000.000)
Sistema medio: L. 3.100.000 (limite 3.500.000)
Sistema base: L. 1.550.000 (lim. 1.800.000)

GIOCHI per il mio COMPUTER

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato "dieci"?

9 Un capolavoro. un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l acquisto. Viene assegnato molto raramente..

8 Un ottimo gioco che per alcuni difetti magari marginali, non riesce a raggiungere il "nove" Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi. A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po "specialistico" e non adatto a tutti i palati

7 Un buon gioco. Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove", ma in grado di regalarci ore e ore di divertimento, soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici.

6 La sufficienza Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti è meglio lasciarlo perdere

5 Qui cominciano i problemi Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz altro di meglio sulla piazza Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minare completamente le buone intenzioni iniziali Evitiamolo, staremo meglio.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate Suvvia, non scherziamo.

2 Peggio di "tre" Serve sapere altro?

1 Ancora peggio di "due" Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Matrox G400. E non stiamo parlando di un emulatore.

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

1 Giochi per il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il gioco è particolarmente meritevole, da "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo.

3 A Giochi per il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi. Solo un vero appassionato di simulazioni di calcio scriverà la prova di *FIFA 2001*.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con estrema severità quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza. Se un gioco riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto che non sfigurerà nella nostra collezione

5 Cerchiamo sempre di giudicare ogni gioco per quello che offre: se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via Internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento.
Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificarne l'accuratezza storica.
Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale.

GIOCO CONSIGLIATO

Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati" Ma un voto alto non basta È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, più divertente dei concorrenti Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!

GIOCO DEL MESE

Giochi per il Mio Computer assegna l ambitissimo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per il Mio Computer, e siamo convinti che ben difficilemnte qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi

REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer più avanzato disponibile al momento, in modo da verificare quanto possano offrire al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio delle prove per mostrare le differenze tra un sistema al "top" dell'evoluzione informatica e uno semplicemente al passo con i tempi.
I Requisiti di Sistema sono presenti in tutte le prove in cui la differenza tra giocare con un Pentium 2 con Voodoo 2 e con un Pentium 3 con una GeForce 256 si vede a occhio nudo..

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Ultima IX: Ascension* sul nostro computer.

■ Sistema **P166, 32MB RAM, nessuna scheda 3D**



VERDETTO: Senza scheda 3D non è possibile vedere le nuvole e le onde del mare, e il movimento risulta fastidioso.

■ Sistema **P300, 32Mb RAM, Matrox G400**



VERDETTO: Tutto un altro gioco, grazie alla potente scheda 3D. Ora possiamo correre davvero!

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Simulatori di volo simulatori spaziali, simulatori di sottomarino, e tutto quello che viene simulato su computer!
Gioco preferito: *European Air War*



PAOLO DENTE
Specializzato in: Giochi di strategia a turni e giochi di ruolo Non disdegna gli sparatutto 3D, anzi, li adora!
Gioco preferito: *Quake 3 Arena*



MIKE ORTOLANI
Specializzato in: Sparatutto 3D Mike si chiede spesso come sarebbe il mondo visto da dietro il mirino di una Rail Gun
Gioco preferito: *Quake 3 Arena*



DAVIDE CANDIANI
Specializzato in: L unico grafico più bravo dei collaboratori a giocare avventure, sparatutto e giochi di ruolo
Gioco preferito: *Quake 3 Arena*



EMANUELE SABETTA
Specializzato in: Giochi di strategia in tempo reale, è un profeta delle interfacce di controllo tridimensionali e facili da usare!
Gioco preferito: *Homeworld*



YURI ABIETTI
Specializzato in: L insana passione per "Guerre Stellari" lo ha portato sulla via della perdizione per i simulatori spaziali
Gioco preferito: *X-Wing Alliance*



MARCO ANDREOLI
Specializzato in: Marco (Kynel per gli amici di lunga data) ha una passione sfrenata per tutti i tipi di avventure
Gioco preferito: *Gabriel Knight 3*

Il cielo sopra Messiah

Un angioletto inerme e disarmato salva il mondo dalla rovina.

Purtroppo, è difficile al giorno d'oggi trovare dei giochi innovativi. Sembra anzi che gli sviluppatori passino il loro tempo a rubarsi l'un l'altro le idee e non è raro, per esempio, veder uscire nel giro di tre mesi quattro giochi in cui controlliamo dei mech o cinque simulatori di volo ambientati nella Seconda Guerra Mondiale. Ecco quindi che *Messiah* porta una ventata di originalità nel mondo degli sparatutto/avventure 3D, dato che ci permette di "impersonare" chi vogliamo, e di risolvere lo stesso enigma sia "possedendo" una guardia e aprendoci la strada a fucilate, sia "catturando" uno scienziato e attivando porte e computer più pacificamente. Abbiamo quindi dedicato la copertina di questo mese a *Messiah* come tributo alla sua originalità e al genio del suo programmatore capo, Dave Perry, che sebbene crei un gioco ogni due o tre anni, ha già abbondantemente dimostrato di essere uno dei dieci migliori progettisti di videogiochi. Un altro titolo che merita senz'altro il nostro interesse è *Opposing Force*: sebbene sia soltanto un'espansione, e quindi necessiti del CD di *Half Life*, è completo, divertente e giocabile come e forse più del titolo originale, anche se forse un po' troppo breve per gli smaliziati giocatori ormai abituati ad alieni e agenti governativi. Gli appassionati di giochi di ruolo possono nuovamente gioire: infatti, dopo il discusso *Ultima IX Ascension* del mese scorso, arriva quasi di soppiatto *Planescape Torment*, che sicuramente ci farà perdere notti e notti nel tentativo di risolvere gli enigmi della città di Sigil. Chi preferisce i giochi sportivi non può perdersi la prova di *Supreme Snowboarding*, uno dei migliori titoli ad alta velocità degli ultimi mesi. Se abbiamo appena messo via gli sci o la tavola da snowboard, potremo tenerci in allenamento con questo eccitantissimo titolo dalla grafica scintillante come la neve di Cortina!

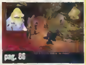


Paolo Paglianti
ppaglianti@ilmioweb.it

LE PROVE DI QUESTO MESE



















Giochiamo Spendendo Poco



FABIO PAGLIANTI
Specializzato in: Una sfera bianca con pentagoni neri due reti e 22 giocatori. I giochi di calcio sono il suo pane quotidiano
Gioco preferito: *FIFA 2000*



MARCELLO CIRILLO
Specializzato in: È uno dei pochi adoratori dei giochi di ruolo "vecchio stile" come Ultima VII e compagnia bella
Gioco preferito: *Ultima IX Ascension*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Tutto quello che è sport su computer (ad eccezione del calcio) passa tra le sue sapienti mani
Gioco preferito: *NHL 2000*



MARCO SCHIAFFINO
Specializzato in: Il nostro ex-azzeccagarbugli preferito predilige i giochi di strategia, in particolar modo se storici!
Gioco preferito: *Age of Empires 2*



SIMONE BECHINI
Specializzato in: Simulatori di guida. Simone ha provato tutto quello che va a due e quattro ruote sul nostro computer
Gioco preferito: *Lego Racer*



STEFANO MERLINI
Specializzato in: Dato il suo spiccato spirito pacifista, Stefano predilige i simulatori di Mech e di carroarmato su computer
Gioco preferito: *MechWarrior 3*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Avventure, giochi di ruolo in stile giapponese, e giochi in cui l'assassino non è il maggiordomo!
Gioco preferito: *Darkstone*

GENERE: AVVENTURA

MESSIAH

Il Messia arriva insieme al nuovo millennio nelle vesti di un dolce cherubino, per salvare il mondo dall'uomo e dal demonio.





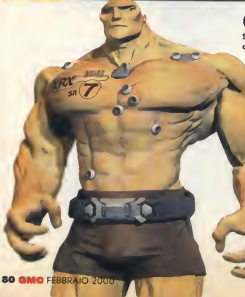
Che bello svolazzare di qua e di là. Ops, ma quel cattivo signore laggiù ha una grossa arma e la sta puntando contro di noi. Che significa?

DAL DIARIO DEGLI SVILUPPATORI

Queste poche righe sono tratte dal diario degli Shiny sullo sviluppo del gioco, quando ancora non sapevano che si sarebbe chiamato *Messiah*: "...Darran ci ha portato un buffo disegno, l'altro giorno. C'è questo piccolo angioletto, un bimbo in fasce con le ali, che scappa da un mucchio di gente futuristica. Ci abbiamo riso su come matti, ma credo che David (Perry) ci veda qualcosa di interessante...". Incredibile, vero?



Uhm... dei ventilatori che spingono l'aria verso l'alto? Interessante!



CHISSÀ se David Perry, padre e padrone della Shiny, carattere da star hollywoodiana e creatore di *Messiah*, ha volutamente ritardato l'uscita del suo titolo di maggior prestigio per farlo giungere in concomitanza con il terzo millennio. Difficilmente potremo saperlo, visto che ormai le strategie pubblicitarie che reclamizzano i videogiochi sono diventate talmente sottili che si stenta a comprenderle. Probabilmente però si tratta di un semplice caso e c'è da aspettarsi che, se una tale idea venisse estratta dal cilindro, sarebbe solo per giustificare il grande ritardo con cui *Messiah* è giunto sugli scaffali dei negozi.

Di questo gioco si parlava da molto tempo e come per tutti i giochi che arrivano dopo anni di sviluppo, il rischio più grande è quello di nascere già in ritardo (*Tiberian Sun* ne è un esempio lampante). Mesi e mesi di voci di corridoio, anteprime più o meno fondate, immagini e anticipazioni di ogni sorta hanno cominciato a circolare già un paio di anni fa, quando l'uscita sembrava imminente, e ora che finalmente abbiamo la possibilità di metterci nei panni di Bob, il cherubino protagonista del gioco, è venuto il momento di tirare le somme del lavoro svolto da Perry e compagni e stabilire se è valsa la pena di attendere così tanto oppure no, esaminando il gioco partendo dalla trama.

In un non meglio precisato futuro, il crollo di tutti i valori è una realtà e l'unica certezza, l'unico valore indistruttibile è il denaro (non molto fantascientifico, in verità). La società è governata dall'organizzazione dei "Padri", che fa capo a "Padre Primo". Costantemente in cerca di risorse da sfruttare e di ricchezze da accumulare, i Padri dimenticano in fretta i bisogni dell'umanità e, come tutti coloro a cui è stato dato troppo potere, si occupano soltanto delle proprie necessità. La ricerca

IL PRINCIPIO DELLA POSSESSIONE

L'attività che svolgeremo più di frequente in *Messiah* è prendere in prestito il corpo di altri esseri viventi. Vediamo insieme come fare



Ci si porta alle spalle della vittima senza fare rumore.



Un paio di colpi d'ala e ci solleviamo all'altezza del collo.



Si penetra in profondità e ci si impossessa del corpo.



Ecco fatto: ci siamo trasformati in uno scienziato.

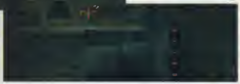
DALLA CARTA AL MONITOR

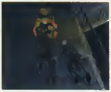


Come nella maggior parte dei titoli, anche in *Messiah* è stato svolto un intenso lavoro preparatorio che ha visto centinaia di idee passare dai normali fogli di carta, prima di prendere forma definitiva su computer. Molti dei bozzetti e degli schizzi realizzati in fase di preparazione sono stati scartati, molti altri, viceversa, hanno subito un'opera di perfezionamento e sono stati poi utilizzati nel gioco per dare vita alle tantissime creature che popolano l'universo di *Messiah*. Anche Bob, il cherubino, è nato dalla fantasia e da un semplice tratto di matita.









Mirino per fuoco a distanza. Veramente subdolo e maligno. Il pianeta sta plagiando l'anima del povero piccolo Bob.

scientifica è principalmente volta a stabilire l'esistenza dell'inferno e del paradiso, con le rispettive guide di Satana e di Dio. Una volta accertata la presenza delle due entità, ai Padri appare subito evidente che fare affari con il diavolo è infinitamente più semplice e molto più proficuo. A questo scopo costruiscono un portale sul lato oscuro della Luna. Questa porta dimensionale mette in diretto contatto con Satana e consente gli scambi e le attività illecite. Dio conosce le intenzioni dei Padri. I Padri conoscono le intenzioni di Dio, ma quest'ultimo - nella sua infinita saggezza - concepisce l'unico strumento che può riportare l'ordine nella sua creazione: un piccolo angioletto apparentemente innocuo che, proprio per la sua fragilità, non viene considerato una minaccia da parte dei Padri. L'angioletto si chiama Bob, e il dono che Dio gli fa è quello di un'anima. Con quest'anima, sarà in grado di viaggiare sulla Terra come i comuni mortali e di impadronirsi dei corpi e della volontà degli abitanti, nel tentativo di eseguire il compito che Dio gli ha affidato: salvare il mondo. Cosa può fare un piccolo angioletto contro l'intero genere umano? È quello che *Messiah* ci invita a scoprire.

Dopo esserci gustati l'eccellente filmato introduttivo, che ci mostra il non proprio tranquillo arrivo di Bob sulla Terra, ci troviamo

"Impersonare un cherubino e non un eroe muscoloso è già di per sé una piccola rivoluzione"

alle prese con il gioco vero e proprio. Bob non ha un'idea molto chiara su ciò che deve fare e noi non ne sappiamo molto più di lui, ragion per cui possiamo solo guardarci intorno, muoverci e tentare di capirlo. È qui che scopriamo il primo dei poteri di Bob: il volo. Le sue piccole ali non sono, infatti, un mero ornamento, ma possono farci sollevare dal suolo e raggiungere zone elevate. Sfortunatamente, Bob è un cherubino, non un angelo. Di conseguenza più che volare potremo "svolazzare" qua e là, per brevi tratti e ad altezze limitate. Si tratta comunque di un vantaggio notevole su chi le ali non le ha per niente. Il secondo e ben più importante potere è quello della "possessione". Come cherubini non avremo nessuna speranza, e ce ne accorgeremo non appena una guardia o un poliziotto noterà la nostra presenza. Nel migliore dei casi verremo ammazzati a calci, mentre nel peggiore ci beccheremo una sventagliata di proiettili. Inutile: siamo troppo piccoli. Ecco allora che dovremo impratichirci



Il fuoco si combatte con il fuoco, ma non eravamo creature celesti e pacifiche?

CATTURARE IL MOVIMENTO



Oltre alle meraviglie permesse dal sistema RT-DAT, ogni personaggio del gioco è stato animato grazie al "Motion Capture", un sistema che consiste nell'applicare dei sensori sulle giunture di un modello reale. Quando il modello si muove, i sensori trasmettono il movimento a un programma che lo interpreta e lo traduce in un linguaggio particolare, in modo che possa essere utilizzato dal computer come base per muovere i personaggi del gioco. Una volta applicate le "skin", cioè le "pelli" artificiali, il risultato è quello di un personaggio che si muove in modo assolutamente realistico.

L'ARMA PIÙ CATTIVA



L'arsenale a disposizione in *Messiah* è quanto di più vasto e variopinto ci si possa immaginare. Tuttavia, tra tutte, l'arma più "cattiva" è certamente l'arpione a propulsione. Si tratta, in pratica, di una grossa fiocina che viene sparata ad altissima velocità e che, una volta colpito il bersaglio, solleva il malcapitato da terra infilzandolo contro la più vicina parete e lasciandolo in agonia. Ottimo sia a corto che a lungo raggio, l'arpione a propulsione è in grado di eliminare un nemico, anche pesantemente corazzato, con un solo colpo. Unica controindicazione: necessita di una buona mira.



In alcuni casi si potranno controllare torrette difensive e usare la loro potenza di fuoco per aprire varchi altrimenti inaccessibili.

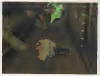






LA FABBRICA DELLA PAURA

La colonna sonora del gioco è firmata da un gruppo che in fatto di paura la sa molto lunga: i Fear Factory. Famosi per il loro uso di sonorità graffianti, gelide e aggressive, questo gruppo crea i propri suoni servendosi quasi esclusivamente di macchine. Il fatto di vivere a Los Angeles, dove spesso hanno subito aggressioni per futili motivi, rende più credibili le angosce che esprimono nella loro musica.





con la possessione Ci si alza brevemente in volo, si raggiungono le spalle del bersaglio e gli si entra letteralmente tra capo e collo A quel punto disporremo di un corpo nuovo di zecca che potremo utilizzare come meglio ci aggrada. Saremo in grado di interagire con molti più oggetti (visto che saremo di statura normale e non "cherubinesca") e, soprattutto, di maneggiare armi se sarà il caso (non sempre lo sarà).

L'importanza della possessione non riguarda soltanto la possibilità di interagire con l'ambiente, ma è anche fondamentale ai fini dell'avanzamento nel gioco. Se, per esempio, dovremo aprire una particolare sezione di un complesso scientifico, avremo la necessità di entrare nel corpo di un addetto alla sorveglianza Se invece si tratterà di manovrare un pannello di controllo, ecco che uno scienziato farà al caso nostro In presenza di zone radioattive, avremo bisogno di un tecnico dotato di apposita tuta contro le radiazioni Certe aree, inoltre, saranno accessibili solo a determinate persone: capitani delle guardie, poliziotti, tecnici e così via Starà a noi scoprire dove andare e chi meglio potrà servire al nostro scopo

Un fattore importante riguardo la possessione è che non si tratta di un'operazione che passa inosservata La gente intorno a noi se ne accorgerà e reagirà di conseguenza Sarà quindi importante trovare il

"Più che volare potremo svolazzare qua e là per brevi tratti"

momento adatto e sfuggire, per quanto possibile, agli sguardi indiscreti Questo si rivelerà importante nei combattimenti; là dove verremo attaccati con foga da chiunque sia a tiro, potremo passare inosservati se agiremo con un minimo di cautela Prendiamo possesso di un poliziotto ed ecco che ci aggireremo indisturbati tra le guardie, presentiamoci come biondo moccioso alato ed ecco che decine di mitragliatori faranno fuoco su di noi

La possessione, che sembra essere il cuore del gioco è, di fatto, la croce e la delizia della giocabilità Possedere i corpi è, infatti, molto divertente Ce ne sono molti, tutti diversi tra loro, alcuni anche molto particolari (diventare una donna in tuta attillata è piuttosto esotico!) e ognuno con proprie caratteristiche

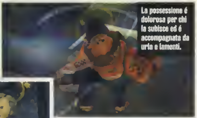


Potrebbe capitare di trovarsi in questi panni e sentire la cosa un po'... sconveniente!

LA RELIGIONE SECONDO SHINY

La storia del gioco affonda le sue radici nella religione e nel contrasto tra il bene e il male. Secondo i "Padri", i cattivi del gioco, un patto con Satana è molto più praticabile che non uno con Dio: questioni di affari. Inoltre ipotizzano che le creature celesti come Bob abbiano anch'esse le loro regole. Proprio queste regole sono il punto debole che i Padri intendono sfruttare.



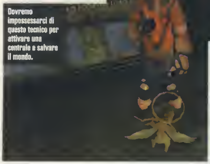


La possessione è dolorosa per chi la subisce ed è accompagnata da urla e lamenti.

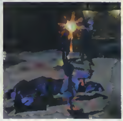








Dovremo impossessarci di questo tecnico per attivare una centrale e salvare il mondo.







RT-DAT: DI COSA SI TRATTA?

Real Time Deformation And Tessellation, e cioè Deformazione e tassellazione in tempo reale. In pratica questa tecnologia rivoluzionaria permette ai personaggi di *Messiah* di avere una struttura corporea come nella realtà. La deformazione permette il movimento dei muscoli, mentre la tassellazione consente al computer di mostrare un personaggio formato da 80 poligoni e, subito dopo, lo stesso personaggio formato da 8000 poligoni, in base alla distanza dal quale viene osservato.

Il fatto è che saremo obbligati a farlo spesso, molto spesso. In caso di combattimento con diversi nemici avremo quasi sempre la peggio, e sarà tutto un uscire da un corpo che muore per entrare in uno che sta per morire. Logico e intelligente, visto che in questo modo obbligheremo gli assalitori a spararsi tra di loro, ma scomodo in termini di giocabilità vera e propria, complice anche un'interfaccia non proprio comodissima che richiede l'uso sincronizzato di mouse e tastiera. Eccoci quindi costretti a fare ricorso ai salvataggi "strategici" con frequenza, per evitare di ricominciare dall'inizio lunghe sezioni a volte superate con difficoltà. Sì, perché *Messiah* è principalmente un gioco di esplorazione con numerosi enigmi da risolvere, che contiene molte sparatorie ma che, a volte, si trasforma in un gioco di piattaforme, con salti da eseguire e ostacoli da superare.

Anche dal punto di vista grafico è lecito muovere qualche appunto al lavoro compiuto da Perry e soci. Il sistema RT-DAT crea sorprendenti effetti di trasformazione e regala al gioco una grande personalità, ma l'impatto grafico generale, pur ottimo, non riesce a rivaleggiare con giochi già in circolazione che sfoggiano una grafica dell'altro mondo in fatto di dettagli (*Quake3 Arena*) o in fatto di spettacolarità (*Unreal Tournament*). Questo non pregiudica il valore generale del titolo, ma è innegabile che i personaggi osservati da vicino, proprio là dove il sistema grafico dovrebbe dare il meglio di sé, risultino vagamente approssimativi.

Il principale responsabile di questa, chiamiamola così, "carenza grafica" è senza dubbio il lungo periodo di sviluppo richiesto dal gioco. Non dobbiamo però sottovalutare il fatto che tutto questo tempo è stato speso nella realizzazione di un titolo che si impone per l'originalità del soggetto. Entrare nei panni di un personaggio come Bob è un'esperienza totalmente diversa da quella che si prova imbracciando una grossa arma per sparare a tutto ciò che si muove. *Messiah* richiede osservazione, abilità, intelligenza e un pizzico di astuzia; ci obbliga a riflettere e a usare l'immaginazione per capire come superare un certo ostacolo o come venire a capo di una situazione apparentemente impossibile esattamente quanto ci si aspetta da un titolo di razza e *Messiah*, pur con le sue imperfezioni, risulta essere proprio questo: un gioco di qualità.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Messiah è:
- Originale
- Ricco di personalità
- Angelico!

Messiah non è:
- Dotato di una grafica molto varia e colorata
- Uno sparatutto 3D
- Molto semplice da finire.

■ Casa Virgin ■ Sviluppatore Shiny ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo Pentium 233 MHz, 32 MB, Scheda 3D ■ Sistema Consigliato Pentium II ■ Acceleratori Grafici Direct 3D, Glide ■ Multigiocatore No ■ Internet www.messiah.com

IN ALTERNATIVA...

The Nomad Soul, Gen 99 **7** Anche qui si salta da un corpo all'altro e c'è di mezzo la storia dell'anima

Requiem, Giu 99 **7** Siamo angeli vendicatori, ci chiamiamo Malachi e ci piace molto usare le armi

Un gioco originale e ben fatto, anche se poteva essere migliore. La qualità non manca e il cherubino vale da solo il prezzo del biglietto.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	9

8

GENERE: AZIONE

GRAND THEFT AUTO 2

Una giornata al volante di mille auto diverse, lavorando per tre bande rivali in una città dove le regole non esistono.



Non c'è maggior soddisfazione di un compito portato a termine. Finalmente un po' di denaro pioverà nelle nostre tasche come ricompensa.



Davanti a un posto di blocco non c'è molta scelta se non sfondare a tutta velocità o fare una rapida inversione di marcia.



VEDIAMO QUANTO SEI STATO CATTIVO...

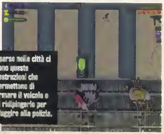
Lo scopo di *GTA2*, oltre a quello di avanzare nelle varie sezioni del gioco, è quello di accumulare punti. Questi verranno guadagnati compiendo vari genere di nefandezze, come uccidere membri di gang rivali, eliminare poliziotti, portare a termine incarichi e compietare bonus. Al termine della partita apparirà una schermata riassuntiva con un riepilogo delle nostre prestazioni e ci verrà assegnato un punteggio. C'è addirittura una stima in denaro dei danni che abbiamo provocato ai veicoli nel corso delle nostre scorribande per le vie della città.

QUESTO *Grand Theft Auto 2* farà discutere, esattamente come il suo predecessore.

Il motivo è sempre lo stesso e riguarda la violenza nei videogiochi, tant'è che il CD contenente il gioco reca ben visibile il bollino che ne sconsiglia l'utilizzo al pubblico al di sotto dei diciotto anni. In realtà queste considerazioni fanno un po' sorridere, considerando la presenza sugli scaffali di *Quake 3*, *Carmageddon* e via dicendo; tuttavia è bene precisare che il tema trattato è quello della criminalità, della guida spericolata e delle attività illegali, assai più reale degli alieni che invadono il pianeta insomma. Il filmato che introduce il gioco è degno di un film sulla malavita americana, sia per la qualità delle immagini, sia per i contenuti espliciti. Questa presentazione ci cala perfettamente nella parte che dovremo sostenere ed è probabilmente la parte più violenta del gioco, visto che ciò che si vede in seguito impallidisce se confrontato alla concorrenza in termini di realismo e spargimento di sangue virtuale. In *GTA 2*, quindi, lavoriamo per la malavita, ma non abbiamo più un solo principale come avveniva nel gioco originale; ci sono tre ben organizzazioni, Zaibatsu, Loony e Yakuza che si disputano la città a colpi di traffici illeciti e altre attività non troppo pulite. Noi non apparteniamo a nessuna organizzazione, lavoriamo per chi ci paga, ma per farlo dovremo necessariamente guadagnarci il rispetto dei boss malavitosi.

Come fare? Semplice: le tre gang si detestano, quindi lavorare per i Loony renderà gli Zaibatsu mal disposti nei nostri confronti, ma questi ultimi saranno ben felici di affidarci un compito ben pagato se porteremo un furgone farcito di esplosivo nella tana dei loro rivali. Quando poi vorremo collaborare con gli Yakuza dovremo accanirci contro gli Zaibatsu, facendo il doppio gioco un po' con tutti. In mezzo a questo traffico si inserisce la polizia, che ce l'avrà sempre e solo con noi ogni volta che commetteremo qualche nefandezza. Commettere reati è, in fondo, lo spirito del gioco, e saremo praticamente obbligati a farlo dall'inizio alla fine. accettare

"Commettere reati è, in fondo, lo spirito del gioco"

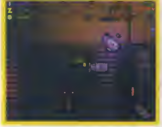


Sparse nella città ci sono queste costruzioni che permettono di armare il veicolo e di ridipingerlo per sfuggire alla polizia.

GUIDARE DI NOTTE, GUIDARE DI GIORNO

Prima di cominciare una partita potremo decidere se giocare con la luce del giorno o verso il crepuscolo. In termini di gioco non c'è nessuna differenza tra le due modalità, ma giocando di sera sarà possibile godersi un'atmosfera più suggestiva, grazie agli effetti di luce dati dall'illuminazione stradale, dai fari delle macchine di passaggio e dai lampeggianti blu e rossi della polizia.







Questa volta è andata male. Ci siamo battuti come leoni, ma i poliziotti sono stati più eroici di noi e ci hanno arrestato.

I rischi del mestiere sono sempre in agguato. Ecco cosa succede quando si fa saltare in aria un veicolo senza rimanere a distanza di sicurezza.

un incarico vuol dire procurarsi un veicolo, e non c'è altro sistema che rubarlo a qualcuno; aumentare il proprio prestigio presso le tra gang significa piazzare bombe davanti ai ristoranti, eliminare un boss rivale o consegnare merce illegale agli spacciatori.

C'è poi una sorta di "gioco nel gioco" che riguarda i bonus sparsi per la città; molti di questi sono semplicemente utili a ripristinare la nostra salute o per aumentare la resistenza del nostro veicolo, altri sono i cosiddetti "Kill Frenzy", tradotti nella versione italiana con "Smania di uccidere". Di volta in volta, ci verrà chiesto di distruggere un certo numero di auto usando un lanciarazzi o di eliminare un certo numero di passanti per mezzo di una certa arma. Questa simpatiche attività, se portate a termine, portano a guadagnare punti che verranno conteggiati al termine della nostra partita per stabilire quanto siamo stati cattivi. È qui che il gioco offre il meglio di sé, con una serie di compiti che prevedono l'uso di un carro armato per sfondare otto veicoli o quello di un autobus per investire quaranta pedoni in un minuto. Il tutto è talmente esilarante da far passare in secondo piano la presunta violenza contenuta nel gioco.

Rispetto alla prima edizione, dunque, le differenze sostanziali riguardano soltanto il supporto per le schede 3D e l'aggiunta delle tre bande rivali. Un po' poco per il seguito di un titolo che ha già avuto un'espansione (*GTA London*) e che conta su un buon numero di affezionati. Per giunta il gioco soffre ancora di una certa ripetitività, che si fa sentire dopo qualche ora di gioco, e di un sistema di salvataggio alquanto discutibile.

Per poter salvare una partita, infatti, è necessario accumulare una determinata somma di denaro, ma il peggio è che è possibile salvare solo all'interno delle chiese, che nell'enorme città sono molto rare. Non ci sarebbe niente di male se queste fossero in qualche modo indicate o se ci fosse una mappa. Di fatto la mappa c'è, ma è in versione cartacea all'interno della scatola del gioco, ragion per cui, per orientarci, ci ritroveremo spesso a consultarla tenendola spiegata sulle ginocchia mentre stiamo giocando, emulando così le gesta dei fattorini o dei Pony Express metropolitani, più che quelle degli autisti della malavita.

A parte questo, giocare a *GTA2* è veramente un piacere e un grande divertimento. Il gioco è tradotto in varie lingue (tra le quali l'italiano) ed è dotato di una superba musica stile anni '70, che cambia in base al veicolo che guidiamo, simulando così le radio locali con tanto di commentatori delle varie stazioni. Ci troviamo quindi di fronte a un buon prodotto, divertente e ben congegnato che però non presenta particolari novità. Quelli di noi che hanno già *Grand Theft Auto* non avranno particolari motivi per acquistarlo, se non le migliorie grafiche; quelli che invece non ne hanno mai sentito parlare dovrebbero considerarne l'acquisto valutandolo come un classico dei videogiochi riproposto in una versione migliorata e corretta.

GMC IN BREVE

GTA 2 è:
- pieno di musica anni '70
- immediato
- molto divertente

GTA 2 non è:
- più originale dopo un paio d'ore
- così violento come si pensa
- per niente facile

■ Casa Take2 ■ Sviluppatore Rockstar Games ■ Distributore Cidiverte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 110.000 ■ Sistema Minimo P166, 32 MB ■ Sistema Consigliato Pentium II ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet, modem ■ Internet www.gta2.com

Immediato, piacevole e divertente, ma dal seguito ufficiale era lecito aspettarsi qualcosa di più del solo supporto 3D.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	6

7

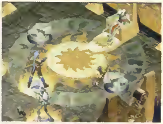
IN ALTERNATIVA...

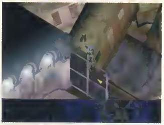
Carmageddon 2, Dic 98, 7
L'alternativa più ovvia in circolazione per quanto riguarda i massacri a quattro ruote

Driver, Ott 99, 9
Immaginiamo *GTA2* con la visuale in prima persona

GENERE: GIOCO DI RUOLO

SEPTERRA CORE





Un esempio di "baco" grafico di Septerra: i personaggi hanno "attraversato" un vagone ferroviario.

Proteggiamo il nostro pianeta sconfiggendo le forze del male che osteggiano il disegno del creatore!



L'OCCASIONE...

Septerra Core **segue l'impostazione classica dei giochi di ruolo, assegnando ad ogni personaggio Forza, Agilità, Costituzione, Velocità, Classe Armatura, ecc. E, come da tradizione, vincere gli scontri porterà all'accrescimento della nostra esperienza e arricchirà il nostro portafoglio. Entrambe cose molto importanti, dato che il miglioramento delle caratteristiche primarie dipende dall' avanzamento di livello e dall'acquisto di equipaggiamento. Se il passaggio di livello avviene automaticamente, per recuperare armi o armature più potenti dovremo recarci nei negozi che, come sempre, ci spenneranno. La possibilità di trafugare materiale ci consente una piccola vendetta. Non esageriamo, però! Oltre al rischio di essere scoperti, se "preleveremo" troppo da un punto vendita il proprietario alzerà i prezzi. Morigeratezza, dunque!**



IN tempi remoti, il Creatore edificò le sette lande di Septerra ponendole concentricamente come gusci intorno a un nucleo centrale, Il Core, un bio-computer che ne gestisce le orbite.

Ora l'ambizione di un discendente del creatore ha messo in pericolo l'equilibrio di questo mondo. Per salvare Septerra dovremo percorrere le varie terre di questo pianeta e raggiungere il Core, svelando il mistero dei sette World Shell e del fantomatico dono del Creatore, il Regno del Paradiso.

A questo scopo dovremo calarci nei panni di Maja, giovane abitante del secondo guscio, che nel difficile compito sarà affiancata da vari comprimari. Questa a grandi linee la trama del gioco. Al primo impatto *Septerra Core* si presenta esattamente per quello che non è: un adattamento da console. Difatti il gioco è uscito solo nella versione per computer, sebbene sembri che gli sviluppatori abbiano fatto il possibile per non farlo intuire ai loro acquirenti, mantenendo propri i difetti di questo genere.

Partiamo dall'aspetto grafico: *Septerra Core*, che non si avvale dell'accelerazione hardware, è strutturato su schermate

"Così i personaggi rimangono stoicamente immobili"

bidimensionali, con una prospettiva fissa, a cui si adeguano le dimensioni dei personaggi. Gli sfondi, interamente disegnati, per quanto riguarda città, abitazioni e costruzioni meccaniche, sono accurati e ricchi di particolari mentre appaiono un po' più scialbi quelli dei

VITA DI GRUPPO



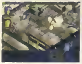
Giocando a *Septerra Core* ci accorgeremo che i comprimari di Maja sono tutt'altro che macchiette: ogni personaggio ha un proprio modo di atteggiarsi e di esprimersi e una propria storia che ne ha forgiato il carattere; anche la provenienza da un determinato "World Shell", piuttosto che da un altro, influenzerà la personalità e inoltre inciderà sulle relazioni sociali all'interno della compagnia. Può essere divertente osservare come cambi il tono dei dialoghi con i personaggi non giocanti secondo che le nostre file annoverino un sacro cavaliere piuttosto che un pirata; molto meno piacevole e vedere, nel mezzo di un combattimento, un personaggio che, di propria iniziativa, attacca un altro compagno. Selezionando i membri del gruppo cerchiamo di ricordarci se tra loro ci sono motivi d'ostilità!





Helgak di palude che dovremo dissanguare per la nostra missione.

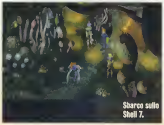






paesaggi naturali, forse troppo monotoni. Ben caratterizzati e distinguibili sono invece i personaggi che abbiamo a disposizione che in rari casi, però, mostrano difetti nel movimento. I passaggi fra schermate sono il più delle volte diretti, ma per raggiungere località distanti di uno stesso "world shell" dobbiamo orientarci in versione miniaturizzata nella mappa del continente in cui ci troviamo. Diversamente gli spostamenti fra gusci si effettuano grazie ad astronavi che congiungono i vari mondi (troveremo vere e proprie linee aeree!) Giocando a *Septerra Core* scopriremo che i viaggi sono molto frequenti.

Durante la fase investigativa esploreremo i territori, riposeremo, compreremo nuovo equipaggiamento, useremo oggetti, dialogheremo con gli abitanti del luogo e formeremo/modificheremo il nostro gruppo



Sbarco sullo Shell 7.

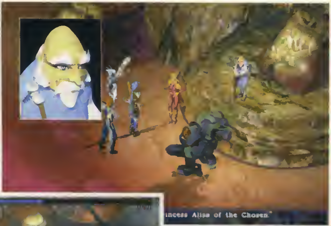
(tre elementi, Maja inclusa). Quest'ultima azione in particolare ha un'importanza notevole. Nel corso del gioco, infatti, incontreremo diversi possibili compagni che padroneggeranno differenti abilità (ci sarà chi avrà una propensione per i combattimenti, chi avrà una predilezione per la tecnologia, chi sarà più abile nell'ottenere informazioni...). A causa di questo, può essere necessario che ogni nostro personaggio analizzi un oggetto prima di scoprire a cosa serva, o che ognuno parli con uno stesso personaggio non giocante per ottenere informazioni più approfondite. .

Ciò comporta che per avanzare nell'avventura dovremo tornare ripetutamente nella stessa località alla ricerca di tracce, talvolta rinvenibili solo dopo aver compiuto particolari azioni. Poiché *Septerra Core* si evolve secondo una trama intrigante e non ovvia, e soprattutto molto precisa, dalla quale non è possibile discostarsi, il gioco potrebbe diventare veramente frustrante qualora non si trovassero rapidamente gli indizi necessari a procedere. In compenso, gli enigmi (di



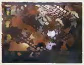
CORREGGERE SEPTERRA

All'interno del CD-ROM di GMC troveremo la patch che corregge *Septerra Core* portandolo alla versione 1.01. Con la versione 1.00 non potremo finire il gioco!



Uno scontro con uno dei generali dei nostri nemici. Ahi!

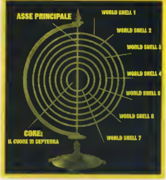






UN MONDO ATTENTAMENTE STUDIATO

Gli ideatori di *Septerra Core* si sono impegnati particolarmente nella creazione di un universo originale e vario, con ottimi risultati. Ecosistema, geofisica, organizzazione politica, livello tecnologico, caratteristiche somatiche dei nativi e tipo d'economia distinguono i sette mondi orbitanti l'uno dall'altro. Non solo, queste differenze si riflettono anche nelle consuetudini e nel linguaggio degli abitanti, adeguato al loro strato sociale. Tuttavia, nonostante la generale eterogeneità con cui è concepito, *Septerra Core* non soffre di una perdita d'identità complessiva, grazie alla trama curata e complessa che rende plausibile l'esistenza di questo mondo, e scorrevole lo svolgimento dell'avventura, a tutto vantaggio del giocatore.



norma, la ricerca e combinazione di vari oggetti) sono ben congegnati e, con un po' di attenzione all'ambiente, facilmente risolvibili. Anche l'interazione di per sé non è complessa: quando è possibile agire su qualcosa o qualcuno al passaggio del mouse si noterà un'appropriata icona (un occhio per osservare, una manina per utilizzare, un punto esclamativo per dialogare).

Per niente soddisfacente è, invece, il sistema di combattimento: scordiamoci gli attacchi a distanza, anche individuando un nemico non potremo colpirlo né con armi a lunga gittata, né tendendogli imboscate e, in ogni caso, dovremo attendere di essere scoperti, entrando nel raggio d'azione della creatura.

Una volta iniziato lo scontro, i combattenti saltano in un altro punto dello schermo, imbracciano le armi e parte il caricamento della loro barra d'energia. A seconda di quanta energia è stata accumulata, si rendono disponibili diverse tecniche d'attacco, gradualmente più forti, e che richiedono energia sempre maggiore; solo quando almeno una delle tacche della barra sarà raggiunta potremo attaccare (o curarci o usare le "Carte del Fato"). Nel frattempo, com'è ovvio, saremo attaccati: meno ovvio è che non si possa fare assolutamente nulla per difendersi attivamente. Le azioni in contemporanea non sono contemplate, così i personaggi rimangono stoicamente immobili, anche quando il nemico balza loro addosso - il che è esattamente quello che accade. Non consola che lo stesso valga per gli avversari! In combattimento potremo contare anche sulla magia per potenziare le nostre armi o difese. Questa dipende dalle "Carte del Fato", che combinate fra loro

"L'esplorazione ci prenderà molto tempo"

possono dare vari effetti. Teniamo conto che non è una prerogativa esclusiva del nostro gruppo, ma anche dei nostri avversari. Ad ogni modo ogni azione sfrutta tutta l'energia accumulata in una volta sola (quella in eccesso va semplicemente perduta) dopodiché il processo ripartirà dall'inizio.

Da un punto di vista pratico, la gestione del nostro gruppo negli scontri non è certo agevole: è necessario cliccare sul ritratto di uno dei personaggi con una certa tempestività per bloccare l'immagazzinamento d'energia, non appena si rende disponibile la tecnica che c'interessa, pena la perdita della nostra possibilità d'attacco; purtroppo, con tre personaggi da gestire contemporaneamente, accadrà facilmente che ci "perderemo" l'attacco.

Tutto ciò grava pesantemente sulla giocabilità di *Septerra Core*, escludendo il discutibile sistema di combattimento, sarebbe molto più appetibile.

Comunque la notevole longevità e l'ottimo intreccio ne fanno un titolo sicuramente interessante, anche se non all'altezza dei capisaldi del genere.

GMC IN BREVE

Septerra Core è
- Originale
- Basato su un ottimo intreccio
- Vasto

Septerra Core non è:
- Eccezionale
- Breve
- Dotato di un buon sistema di combattimento





Non dovremmo girare nei cimiteri di notte...

■ Casa TopWare interactive ■ Sviluppatore Valkyrie Studios ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P166, 32 MB di RAM ■ Sistema Consigliato Pentium 2 300 MHz 64 MB ■ Acceleratori Grafici nessuno ■ Multigiocatore No ■ Internet www.SepterraCore.com

IN ALTERNATIVA...

***Silver*, Mag 99, 8** Anche se semplice da completare *Silver* è comunque un ottimo gioco di ruolo

***Final Fantasy VII*, Ago 98, 9** Il capolavoro del genere: un magnifico e insuperabile gioco di ruolo "alla giapponese"

Se pensiamo di poter ignorarne i difetti, allora *Septerra Core* potrà impegnarci per parecchio tempo. Asteniamoci se cerchiamo combattimenti realistici...

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	6
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

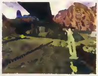
7

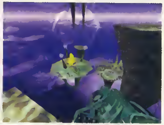
GENERE: SPARATUTTO 3D

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Giubbotto antiproiettile e M60: scopriamo cosa si "prova" dall'altra parte della barricata...







Come potremo far fuori questo alieno alto come un palazzo?



Il misterioso emissario governativo continua a controllarci.

DOTTOR GORDON, PRESUMO!

Durante le nostre evventure nelle Bleck Mesa rivedramo perti visitate nel primo *Half Life*, tra cui la struttura di "Surface Tension", che osserveremo dal nostro elicottero, e il ponte "superdifeso" dal soldati, che nel nostro caso sarà invece protetto da un enorme mostro alieno. Inoltre, riusciramo e vedere enche lo stesso Gordon Freeman mentre salta nel trasporto dimensionale - meglio non seguirlo, se non vogliamo creare un paradosso temporale!



DONDOLANDOSI CON L'ALIEND

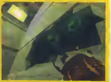
Grazie all'ologramma di uno scienziato, saremo sicuri di poter raccogliere il mitico "grappino" alieno, che ci permetterà di raggiungere punti prima inaccessibili. Purtroppo, al contrario del grappino multigiocatore di *Quake 2*, potremo "aggrapparci" solo a materiale organico alieno – soprattutto a delle "chiazze" verdi posizionate in punti strategici.



Prima di tutto, prendiamo la mira verso una chiazza verde aliena.



Spariamo quindi la "lingua" del nostro grappino alieno.



Premiamo il pulsante di fuoco per raggiungere il luogo in alto.

ALLA fine del 1998, la Valve software stupì mezzo mondo con *Half Life*, uno sparatutto in prima persona 3D basato sul sistema grafico del primo *Quake* (addirittura!) a dir poco stupefacente e divertentissimo, pieno di "scenette" che rendevano il gioco molto più realistico e "vivo". In *Half Life* impersonavamo un solitario scienziato, Gordon Freeman, uno dei pochi superstiti di un incidente all'installazione militare di Black Mesa su armi "alternative", incidente che aveva fatto entrare nel nostro mondo una massa immonda di alieni ben poco pacifici o concilianti, decisi anzi a massacrare ogni essere umano nelle vicinanze. Freeman, però, non doveva vedersela solo con gli alieni, ma anche con i militari dei gruppi speciali, spediti tempestivamente sul luogo per "ripulire" e insabbiare il tutto.

> **"Potremo rifugiarci nella dimensione aliena grazie a una nuova arma"**

A poco più di un anno di distanza da *Half Life*, la Sierra ci riprova con *Opposing Force*, un disco espansione (e questo significa che avremo bisogno del CD originale di *Half Life* per giocare) che promette di essere davvero imperdibile.

In *Opposing Force* ci ritroveremo dall'altra parte della barricata: infatti, impersoneremo un giovane caporale dei Marine mandato sul posto per massacrare alieni e, molto probabilmente, far sparire scomodi testimoni. Tuttavia, come nella migliore tradizione dei videogiochi, qualcosa va storto e il nostro alter ego finisce ben presto oltre le linee nemiche, circondato da alieni di tutti i tipi e, almeno all'inizio, tutto solo.

Dovremo quindi racimolare armi e munizioni (sparite anche quelle, oltre ai nostri commilitoni) e aprirci un varco tra

REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo con *Opposing Force* sul nostro PC

■ SISTEMA **P200, 32 MB RAM, senza scheda 3D**



VERDETTO: *Opposing Force* è uno dei pochi giochi che possiamo utilizzare anche su un computer senza scheda 3D.

■ SISTEMA **PIII 500, 128 MB RAM, Riva TNT 2**



VERDETTO: La grafica dettagliata, pulita e piena di particolari dà il meglio di sé con le schede 3D della nuova generazione.

LE NOVITÀ!

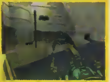
La grafica, ovviamente, è molto simile al quella dell'originale, anche se parecchi dettagli strizzano l'occhio ai giocatori reduci di *Half Life*, come ad esempio un quadro di Freeman indicato come "impiegato modello", ma gli elementi nuovi non mancano in *Opposing Force*.



Potremo contare sull'appoggio dei militari per farci curare, e sfondare porte bloccate.



Ci sono nuove specie di alieni: questi sono i peggiori, fortissimi sia da lontano che da vicino.

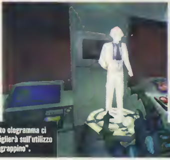


Noi avremo però nuovi congegni di distruzione, come questa arma aliena davvero molto potente.

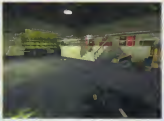




Il fucile di precisione ci permette di eliminare i nemici prima che possano reagire.



Questo ologramma ci consiglierà sull'utilizzo del "grappino".



Molte casse, molti oggetti. Ma anche molti alieni...

le viscide linee aliene, superando una serie di livelli davvero incredibili e notevolmente intricati. Se da una parte l'aspetto grafico è rimasto molto simile a quello di *Half Life* (in fondo, siamo nella stessa installazione e esattamente nello stesso momento di Gordon Freeman!), molte sono le novità: abbiamo quattro nuove armi "terrestri", tra cui la pesantissima M60, in grado di abbattere qualsiasi alieno in un batter d'occhio, e il fucile da cecchino, che rimpiazza la balestra di *Half Life*, oltre a una nuova pistola con mirino laser davvero potente. Il lanciarazzi è rimasto, ma troveremo pochissime munizioni in giro, quindi meglio tenerle per le occasioni veramente importanti!

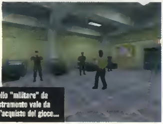
Gli scienziati della Black Mesa ci faranno trovare anche un "displacer" in grado di far sparire i nemici (comodissimo contro alcuni alieni particolarmente "ostici") oppure di farci rifugiare nella dimensione aliena parallela.

Da parte aliena, troveremo una specie di lanciagranate, utilissimo contro i nemici terrestri, un lanciafulmini autoricaricante, dotato per di più di un ottimo effetto grafico, e il mitico "grappino" alieno che ci permetterà di raggiungere posti... molto in alto!

Altra novità, forse più importante, è che durante la nostra avventura ritroveremo parecchi soldati rimasti isolati come noi, che ci aiuteranno a massacrare gli alieni molto più efficacemente delle guardie di *Half Life* (comunque presenti, anche in una nuova versione "sovrappeso"!). Potremo non solo ordinare ai soldati di seguirci o di proteggere un'area (d'altra parte, siamo dei graduati!) ma anche sfruttare le loro "abilità", soprattutto per quanto riguarda lo sfondare porte corazzate!

L'estensione dei livelli è l'unica nota dolente in un gioco altrimenti eccezionale: infatti, i giocatori più esperti, che magari hanno già completato *Half Life*, non avranno difficoltà a terminare in una decina di ore *Opposing Force*, e a superare i diversi enigmi sparsi per i vari livelli del gioco. Parecchi di questi puzzle sono per di più molto simili a quelli dell'originale *Half Life*, e questo ci ha lasciato un po' l'amaro in bocca. D'altra parte, impersonando noi una macchina da guerra dei Marine e non un occhialuto scienziato, i programmatori hanno pensato bene di inserire una valanga di nemici molto potenti - addirittura, in un'area verso la fine, dovremo scoprire il modo di "arginare" un'ondata infinita di mostri arrabbiatissimi!

Opposing Force è quindi un prodotto praticamente perfetto, che aggiunge una sezione per giocatore "singolo" davvero eccellente, anche se un po' troppo breve e a volte "riciclata", e nuove mappe per il multigiocatore. Se la sezione "singolo" fosse stata più lunga e completa, ci saremmo trovati di fronte a un vero capolavoro. Invece, è semplicemente un'espansione imperdibile e divertentissima!



Il livello "militare" da addestramento vale da solo l'acquisto del gioco...



GMC IN BREVE

Opposing Force è:
- Un'espansione di *Half Life*
- Molto divertente
- Pieno di mostri

Opposing Force non è:
- Un gioco a sé stante
- Molto lungo
- Molto diverso in quanto a enigmi

■ Casa **Sierra** ■ Sviluppatore **Gearbox** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **89.900** ■ Sistema Minimo **P200 MMX, 32 MB di RAM, *Half Life*** ■ Sistema Consigliato **P2 300, 64 MB di RAM** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D, OpenGl** ■ Multigiocatore **Internet** ■ Internet **www.sierra-online.co.uk**

IN ALTERNATIVA...

Quake 3 Arena, Gen 00, **9**
Il nuovo capolavoro della id software
Eccezionale sotto ogni punto di vista

Half Life, Dic 98, **9**
Il miglior sparatutto 3D "singolo", è necessario per giocare a *Opposing Force*

***Opposing Force* è l'espansione per *Half Life* più impareggiabile, divertente e originale. Ma anche la più costosa e anche un po' troppo veloce da finire.**

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	9
SONORO	8	LONGEVITÀ	6

8

GENERE: AZIONE/STRATEGIA

S.W.A.T. 3

Indossiamo giubbotto e casco antiproiettile,e riportiamo ordine nel caos della Los Angeles del 2005.







SWAT 3 ci offre la possibilità di affinare le nostre capacità in un poligono di tiro adeguatamente attrezzato.

OTTIMI CONSIGLIERI

La Sierra, per *SWAT 3*, ha chiesto il supporto di Ken Thatcher e del famoso ex comandante della polizia di Los Angeles, Daryl F. Gates. Il primo, in particolare, è tuttora nelle SWAT di Los Angeles dopo ben 26 anni di servizio, a garanzia dell'impegno della Sierra nel fornire un prodotto fuori dalla norma.

STRANEZZE DEL TEMPO

Pur essendo ambientato nel 2005, la nostra squadra dovrà scortare e proteggere dei delegati sovietici, con l'ovvia conseguenza che l'URSS, data per morta nel 1991, è in qualche modo tornata in vita. Non si riesce a capire il motivo di questa rinascita, visto che la trama non ne è influenzata in alcun modo.

LA Città degli Angeli, già oggi, non è famosa per la tranquillità e la pace delle sue strade. Possiamo quindi immaginare che genere di individui la frequentino quando viene annunciata la firma di un trattato per la messa al bando delle armi nucleari da parte dei più importanti capi di stato.

Al contrario, però, di un qualsiasi inerme cittadino o delegato, potremo certamente fare qualcosa per garantire l'ordine. Con *SWAT 3 Close Quarter Battle* indosseremo, infatti, le divise del più famoso gruppo di polizia per operazioni speciali, cioè le leggendarie SWAT. Il nuovo titolo della Sierra ci trasporterà nel pericoloso mondo delle missioni di polizia ad alto rischio, dall'irruzione in un edificio per arrestare criminali armati fino ai denti, alla classica operazione per la liberazione di ostaggi, il tutto ai comandi di una squadra SWAT.

Al contrario, però, del predecessore *SWAT 2*, svolgeremo il nostro ruolo in prima linea, spalla a spalla con i nostri uomini, nelle vesti appunto del "team leader", cioè del responsabile di un squadra di 4 poliziotti. Il gioco è quindi una simulazione in prima persona, in 3D, di alcune possibili missioni delle squadre SWAT.

"Potremo addestrarci nel poligono copiato da quello reale"

SWAT 3 si inserisce nello stesso filone di *Delta Force*, *Rainbow Six* o *Hidden & Dangerous* che, per il momento, oltre a vivere un certo successo generale, ha prodotto sicuramente dei buoni titoli. Il gioco non si discosta da questa regola e, anzi eccelle, dimostrandosi una simulazione davvero curata.

Uno degli aspetti che maggiormente colpisce la nostra attenzione è la grafica, che si dimostra all'altezza delle più speranzose previsioni e sembra destinata a impressionare favorevolmente anche i giocatori più rigorosi e attenti. Ad esempio, gli ambienti esterni che percorreremo nelle varie missioni, sono resi in maniera impeccabile e ispirati direttamente dalla solida realtà losangelina. Le armi e le uniformi della nostra squadra, così come quelle dei nostri nemici, non sfuggono a questa regola e la stessa cura per i dettagli è stata riservata all'equipaggiamento, molto realistico e quindi relativamente ridotto: come a dire "qualità" invece di "quantità".



RE E REGINE, NELLA FINZIONE E NELLA REALTÀ

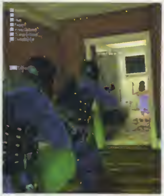
In tutte le simulazioni di combattimento tattico o riguardanti le forze speciali, non manca mai nell'equipaggiamento la fida mitraglietta Heckler und Koch MP5, almeno in una delle sue numerose versioni.
Anche il fucile d'assalto americano, il famoso M-16, è diventato ormai un protagonista del genere, mentre nelle mani dei "cattivi" non manca mai il famigerato AK-47 Kalashnikov (o AK-74, se si tratta della versione più moderna).
D'altra parte, almeno per le prime due armi, la realtà dei corpi speciali è proprio questa e, in particolare, il vastissimo numero di modelli e l'affidabilità della MP5 ne hanno fatto una scelta praticamente obbligata in tutto il mondo.
SWAT 3 non fa eccezione ma, quando dovremo scegliere, stiamo attenti all'equipaggiamento dei nostri avversari, visto che solo il fucile d'assalto, lo M-4, è in grado di garantire la penetrazione dei giubbotti antiproiettile.







I nostri uomini all'opera, in movimento. Si può notare come i vari membri si coprano l'un l'altro il più possibile.






NIENTE RETE, ALMENO AL MOMENTO

SWAT 3 **non dispone della possibilità di giocare in rete, anche se è stato studiato e progettato sin dall'inizio per supportare questa opzione. La ragione di questa mancanza risiede principalmente nella volontà di offrire un prodotto di altissima qualità per il giocatore singolo, delegando il gioco in rete a un'espansione che uscirà successivamente.**

Un gioco sul combattimento ravvicinato che voglia distinguersi per il realismo, non può fare a meno di una buona, se non ottima, Intelligenza Artificiale. Come nella realtà, infatti, è indispensabile che i nostri compagni di squadra siano all'altezza della situazione, offrendoci quella copertura e potenza di fuoco che noi non possiamo garantire. *SWAT 3*, in questo campo, ha sicuramente fatto un altro centro, visto che l'Intelligenza Artificiale è praticamente impeccabile. Quindi non sono solo i movimenti e le posizioni dei nostri sottoposti a impressionare in quanto a realismo, ma anche tutte le altre azioni, sotto il fuoco e non. I nostri, in altri termini, dimostrano di sapere fare il loro lavoro molto meglio di noi, almeno all'inizio, e per le prime missioni, sarà meglio lasciar svolgere a loro la maggioranza dei compiti.

Qualche difficoltà si può notare non appena gli spazi diventano più ampi, ma questo è probabilmente da imputarsi più a una scelta consapevole, dettata cioè dal realismo, che a qualche mancanza. Per amor di critica, ogni tanto avremmo gradito vedere un po' più di intraprendenza e, almeno altrettanto spesso, un po' più di rispetto per gli ordini impartiti. In particolare, nel momento in cui partono le prime raffiche tutti i nostri uomini si precipitano sul luogo dello scontro, magari lasciando scoperta una porta o un'apertura che i nostri nemici non mancheranno di sfruttare.
Anche gli avversari, infatti, sfoggeranno la stessa intelligenza dei nostri uomini, con l'aggiunta che i comportamenti più o meno violenti varieranno a seconda dell'individuo. Un fanatico religioso non si arrenderà mai, al contrario di un comune criminale che dopo qualche colpo ravvicinato potrebbe essere indotto a più miti consigli.

L'interfaccia e i vari comandi a nostra disposizione sono il naturale complemento per sfruttare al meglio i pregi dell'Intelligenza Artificiale e, in effetti, anche qui gli sviluppatori hanno svolto un ottimo lavoro, mettendo a nostra disposizione comandi semplici, intuitivi e completi. Il tutto si basa sul nostro mirino e su una serie di menù che variano a



Questa microtelecamera ha sostituito i più artigianali specchietti che equipaggiavano le prime SWAT.

REQUISITI DI SISTEMA

Come potremo vedere *SWAT 3* sul nostro computer.

■ Sistema **P233, 32 MB RAM, nessuna scheda 3D**



VERDETTO: In queste condizioni potremo certamente riconoscere a chi sparare, ma poco altro di più.

■ Sistema **PII 350, 64 MB RAM, 3Dfx Voodoo3**



VERDETTO: La musica cambia e potremo ammirare anche gli ambienti esterni.

DIMMI COSA INDOSSI E TI DIRO' CHI SEI

SWAT 3 consente solo di scegliere l'arma principale, mentre per il resto ci si limita a variare la quantità. Questo, però, non deve essere visto come un difetto, ma come un altro aspetto del realismo del gioco. Lo stesso, infatti, vale anche per le SWAT in carne e ossa. Avremo comunque sotto mano tutto quello che è necessario per il provetto SWAT, cioè un giubbotto antiproiettile e abbigliamento ignifugo, oltre a scorte di proiettili e granate a gas lacrimogeno e stordenti. Queste ultime due ci saranno estremamente utili, sia per garantirci qualche secondo di vantaggio durante le irruzioni, sia per convincere quegli ostaggi riluttanti a collaborare.
A parte le manette, sono poi da citare un sorta di attrezzo universale, indispensabile per scassinare le porte e affini, una microtelecamera per controllare l'ambiente circostante senza scoprirsi e, infine, unica concessione alla fantasia, un elmetto integrale dotato di radio, respiratore e sensori di ogni genere.







Un po' di vanità si addice anche al più duro dei poliziotti e poi il blu ci dona.





seconda di ciò che si è inquadrato. Puntando quindi l'arma su una porta o un'apertura, potremo, ad esempio, accedere ai comandi per le squadre e ordinare l'irruzione o il lancio di gas, mentre quando inquadriamo un ostaggio, si aprirà il menù del centro controllo, permettendoci di far spostare l'ostaggio in una zona sicura.

Insomma, in breve tempo saremo in grado di padroneggiare l'interfaccia, tenendo presente che il gioco è nato con l'idea di essere molto meno strategico di altri titoli. Infatti, *SWAT 3* privilegia l'azione e la pianificazione è ridotta al minimo, visto che spesso non avremo nemmeno la mappa dell'edificio che stiamo per assaltare. La cosa non deve deludere, visto che una delle caratteristiche delle azioni speciali di polizia, cioè non militari, è data proprio dal tempo a disposizione degli agenti, estremamente ridotto. In altri termini, mentre un intervento militare può essere pianificato anche con largo anticipo, quello delle SWAT generalmente viene richiesto al massimo qualche ora dopo che si è verificato il crimine. Dovremo quindi prendere la maggioranza delle decisioni durante l'azione, limitandoci a scegliere prima l'equipaggiamento e la modalità di intervento iniziale, silenzioso o subito dinamico. La cosa non è comunque così banale come potrebbe sembrare e, in particolare, faremo bene a studiare con attenzione le armi e l'equipaggiamento dei nostri potenziali avversari e a scegliere di conseguenza. Insomma, le 16 missioni a nostra disposizione, giocabili singolarmente o concatenate nell'opzione di carriera, sono certamente destinate a divertire, se non addirittura entusiasmare, anche i giocatori più esigenti. Se proprio vogliamo muovere una critica generale al gioco, possiamo dire che *SWAT 3* si rivolge principalmente al pubblico più esperto e appassionato all'argomento. Dopo le prime missioni, per esempio, le azioni dovranno essere rigiocate più volte per ottenere un successo e questo potrebbe finire per creare una certa frustrazione. Forse sarebbe stato preferibile non confondere una squadra SWAT con un gruppo di superuomini, visto che anche con un addestramento superlativo 18 terroristi per 5 poliziotti sono obiettivamente un po' troppi.

> **"SWAT 3 privilegia l'azione - la pianificazione è ridotta al minimo"**

GMC IN BREVE

S.W.A.T. 3 è
- **Una simulazione realistica.**
- **Una sfida anche per i giocatori più esperti.**
- **Eccellente nella grafica.**

S.W.A.T. 3 non è
- **Incentrato sulla pianificazione.**
- **Caratterizzato da continue esplosioni.**
- **Un gioco poco impegnativo.**

■ Casa Sierra ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P233, 32 MB RAM 400 MB ■ Sistema Consigliato P266, 64 MB RAM, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.sierrastudios.com/games/swat3

IN ALTERNATIVA...

Rogue Spear, Dic 99 **8** — Un po' più di fantasia e tanta pianificazione

Hidden & Dangerous, Lug 99 **8** — Forze speciali nella Seconda Guerra Mondiale

Il titolo che i giocatori più appassionati delle forze per operazioni speciali stavano aspettando. Consigliato a tutti gli amanti della strategia e azione.

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

8

GENERE: STRATEGIA

MANKIND

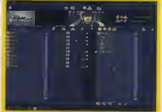
Internet nello spazio: finalmente guerre stellari e commercio interplanetario sono possibili tra giocatori di tutto il mondo!





Le astronavi più grandi sembrano muoversi intorno alle stazioni orbitali, anche se queste hanno delle funzioni che risultano misteriose. Il gioco non è intuitivo da questo punto di vista.

AFFARE FATTO!



Il sistema dei commerci è estremamente semplice, forse troppo. Tutto quello che si deve fare è ciccare sulla mercanzia che si trasporta e venderla, oppure comprarne altra. L'interfaccia non permette di fare alcun confronto di prezzi, o di informarsi sulle disponibilità del prodotto in altri sistemi stellari. Inoltre, si possono trovare pianeti che hanno una quantità di risorse tali da rendere immediatamente ricco chiunque, rendendo il gioco molto noioso. La mancanza di confronto diretto con gli altri giocatori è il problema più grande. Non sappiamo neanche dove siano, ne quale sia la loro condizione economica, oppure se stanno vincendo o perdendo. Questo annulla l'effetto sfida del gioco, rendendolo poco attraente.

I giochi su internet stanno diventando più di una moda. Oggi come oggi, quasi ogni casa di produzione internazionale cerca team di sviluppo in grado di realizzare qualcosa da mettere "online" per svuotare i portafogli di mezzo mondo. L'Europa, che sembrava essere rimasta indietro in questa corsa al progresso, ci offre finalmente un prodotto "made in France", capace di imporsi all'attenzione internazionale per l'ambizione con cui parte.

La Vibes, una casa famosa in Francia, ha realizzato un enorme universo virtuale sempre on line, capace di un illimitato numero di utenti e composto da circa un miliardo di pianeti (per essere precisi sono 999.999.999!) tutti da visitare, colonizzare e

"Noi giochiamo e la bolletta cresce a dismisura"

con cui commerciare in caso siano abitati da altri giocatori. Il gioco esiste in tutte le lingue del mondo e per accedervi è necessario semplicemente acquistare un CD che, una volta installato, si mette da solo in contatto con il server francese e ci assegna un ruolo e una posizione nello spazio. All'inizio, avremo a disposizione un budget con cui potremo comprare astronavi e veicoli, per cominciare l'esplorazione della galassia. Centinaia di costellazioni, tutte splendidamente realizzate in 3D, diverranno spettacolo per i nostri occhi curiosi, e giocheremo con le nostre navi cercando di dare fastidio a qualcuno.

La prima sorpresa è che l'universo di *Mankind* è così vasto che apparentemente non sembra esserci nessuno. È difficile incontrare altri umani, proprio perché il gioco si svolge tutto in tempo reale e, per attraversare anche solo una costellazione, è necessario programmare il viaggio, spegnere il computer, andare a dormire, e riaccenderlo il giorno dopo per controllare se la nostra nave è arrivata. Peccato però che tutte le operazioni attive del gioco richiedano la presenza fisica del giocatore online, e queste possono portare via molto tempo. È facile impiegare sei o sette ore solo per esplorare un settore - mentre la bolletta cresce a dismisura.

Un gioco con tali premesse potrebbe valere i nostri soldi, se in quelle ore ci si divertisse davvero. A malincuore, però, ci renderemo conto ben presto che *Mankind* è carente nelle basilari necessità di qualsiasi titolo del genere. Innanzitutto, l'interfaccia di controllo è insoddisfacente. Non pretendiamo la sofisticata e avanzatissima interfaccia di *Homeworld*, ma da un gioco dove il controllo dell'astronave è svolto dall'esterno, ci si aspetta che perlomeno sia possibile indicare in qualche modo il punto dove vogliamo che si diriga!



Viaggiare nello spazio presenta delle belle sorprese, come trovare questo bel pianetino, ricco di minerali preziosi.



Ecco il costruttore, l'unico veicolo necessario nel gioco e che deve essere comprato subito. Questo permette di costruire e mettere su la nostra base sui pianeti.



La piccole astronavi compongono diversi eserciti, anche se raramente qualche giocatore umano ne prende il controllo. Queste per esempio sono immobili da ore.

Niente di più lontano dalla mente di chi ha progettato il gioco. Cliccando su un qualsiasi punto dello spazio, magari vicino all'orbita di un pianeta, l'astronave si piazza semplicemente un poco più in avanti rispetto a dove stava prima, allineandosi visivamente con il cursore. Inutile cambiare inquadratura, perché dopo un poco ci si rende conto che il movimento non è affatto 3D ma tutto si sposta su un piano. Tale piano è però invisibile quindi, per capire dove diavolo stiamo mandando la nostra astronave, si incontrano enormi difficoltà.

Se si scende sui pianeti, cosa che richiede l'intervento di una serie di operazioni su alcune icone prive di descrizione alcuna, si assiste allo spettacolo di un paesaggio privo di ogni dettaglio, composto da un'enorme distesa di poligoni tutti rivestiti con la medesima colorazione, assolutamente irrealistici nella conformazione. Fare un miliardo di pianeti così, non era assolutamente necessario.

Costruire una base sulla superficie di un mondo di questo tipo richiede una serie di procedure poco intuitive e non specificate sul manuale, inoltre, mancano del tutto diverse icone che avrebbero dovuto essere presenti. Questi problemi e le molte limitazioni ci fanno sospettare che il gioco non sia stato ancora del tutto finito, o che i programmatori si divertano a creare interfacce complesse e praticamente inutilizzabili. Propendiamo per la prima ipotesi, ricordando che un anno fa, *Mankind* fu lanciato sul mercato inglese e francese in una versione incompleta (non esisteva ancora il server!), con inevitabili accuse al produttore. Tutto sommato, pare che anche questa versione sia stata realizzata molto di fretta. La grafica di astronavi, armi e sfondi è curata, ma i commerci e la produzione sono elementari.

Nella speranza che *Mankind* cresca e venga migliorato, aspettiamo che le case Europee capiscano come competere con gli americani. Come dice il più grande programmatore di videogiochi statunitense, John Carmack (autore di *Quake 3 Arena*): "...da noi la data di uscita di un gioco è nota fin dall'inizio: uscirà esattamente quando è finito!"

COORDINATE STELLARI

Come abbiamo detto le galassie di *Mankind* sono fin troppo vaste. Ecco alcune dritte per orientarci in questo immenso spazio virtuale.



La basi consentono di comprare o vendere prodotti o unità. La prima cosa da comprare è un Builder, con cui costruire le nostre basi sui pianeti, estrarre minerali e poi rivenderli.



La mappa stellare: da qui è possibile scegliere quale stella visitare. Il tutto è realizzato in 3D ed è assolutamente affascinante vederlo muoversi.



I pianeti su cui scendere sono visualizzati un una mappa intermedia, al di sotto delle stelle. Muoversi nel caos delle mappa è talmente complicato che è necessario utilizzare la lista di zone che vediamo a sinistra.



Le strutture delle nostre basi consentono di mettere su un sistema di estrazioni niente male. Peccato che tutto questo sia molto laborioso e causa dell'interfaccia pessima, e che non serva a molto.

GMC IN BREVE

Mankind è
- vastissimo circa un miliardo di pianeti (tutti simili)
- giocabile solo su internet
- un gioco dove si può commerciare o combattere

Mankind non è
- originale
- ancora del tutto completato
- per nulla curato dal punto di vista dell'interfaccia

GIOCHI COMPUTER

■ Casa **Cryo** ■ Sviluppatore **Vibes** ■ Distributore **C.T.O.** ■ Telefono **051/753133** ■ Prezzo **109.900** ■ Sistema Minimo **P166, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Modem 28,8 Kbps, 70 MB** ■ Sistema Consigliato **P200 MMX** ■ Acceleratori Grafici **Direct 3D** ■ Multigiocatore **Internet** ■ Internet **www.mankind.net**

Il primo tentativo europeo di entrare nell'arena dei giochi 3D su Internet. Decisamente poco riuscito, purtroppo.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	4
SONORO	4	LONGEVITÀ	4

5

IN ALTERNATIVA...

Homeworld, Sett 99 **9** Frenetiche battaglie nello spazio realmente in tre dimensioni

Alpha Centauri, Apr 99, **8** Colonizzazioni stellari come in *Mankind*, ma con tante opzioni in più

GENERE: SPORTIVO

NBA LIVE 2000

Uno contro uno con Michael Jordan!

Un tuffo nel passato, con Magic alla gara da tre. Speriamo di vincere!



Un "uno contro uno" da brivido, con due tra i più grandi dei grandi.

LARRY BIRD

Larry Joe Bird è nato il 7 dicembre 1956 a West Baden, nell'Indiana. Al college, dopo aver cambiato università a causa del suo carattere schivo e riservato, ha disputato nel 1979 la finale universitaria contro Michigan State di Earvin "Magic" Johnson, perdendo contro colui che sarebbe diventato il rivale di sempre, ma venendo incoronato miglior giocatore dell'anno del college. È stato rookie dell'anno nel 1980, MVP nel 1984, '85 e '86. Ha vinto il titolo NBA nel 1981, 1984 e 1986: i Celtics del 1986 sono considerati la squadra di club più forte di sempre, con i Lakers del 1985 e i Bulls del 1997. Nel 1984 e nel 1986 è stato MVP dei playoff. Nel 1992 ha vinto l'oro olimpico a Barcellona con il supremo Dream Team, la Vera Squadra dei Sogni, il team più forte di tutti i tempi mai apparso in uno sport. Al contrario di quasi tutte le stelle del basket, non aveva eccelse doti fisiche, era lento e legnoso, poco atletico: ha sopperito a queste mancanze diventando il giocatore più tecnico e più freddo mai apparso su di un campo da gioco in qualsiasi sport, con un bagaglio di tecnica e genialità in campo da far impallidire anche Michael Jordan, fisicamente il più grande atleta con Doctor J, e Magic, il più grande genio del passaggio mai esistito.



PUNTUALE come la multa di un vigile urbano se si lascia la macchina in divieto per soli 60 secondi, ecco che esce, come succede da qualche anno, la versione nuova del pluripremiato *NBA Live* della Electronics Arts.

In genere, titoli di questo tipo presentano migliorie alle versioni precedenti senza tuttavia innovare realmente. In questo caso, però, le novità hanno un certo peso e non si limitano soltanto ad aspetti puramente tecnici o all'arricchimento di qualche menu,

> **"Potremo finalmente batterci con Larry Bird!"**

ma a delle opzioni veramente interessanti per gli amanti della pallacanestro e dello sport al silicio in generale La cosa che salta subito all'occhio è la tanto richiesta possibilità di giocare contro squadre di All Stars dei decenni passati, i cui giocatori sono gli atleti che hanno fatto la storia del basket americano negli ultimi 50 anni e che, a detta degli esperti del settore, rimangono tuttora i



migliori mai apparsi sui parquet è fantastico poter giocare con gente del calibro di Larry Bird, Earvin "Magic" Johnson, Julius Earving "Doctor J", Kareem Abdul Jabbar, Moses Malone e via dicendo Si può scegliere di guidare queste squadre al completo, come anche comprare e vendere i singoli giocatori e trasferirli da team a team, cosicché si potrà giocare con i Los Angeles Lakers di Kobe Bryant e Shaquille O'Neall, rinforzati dalla suprema presenza di Doctor J o anche da quella dello storico avversario Larry Bird, idolo per 13 anni dei Boston Celtics

Naturalmente, è possibile sfidare il computer o gli amici scegliendo squadre moderne, sfidando gli avversari umani Tra le varie opzioni particolarmente divertenti, troviamo la possibilità di entrare nella modalità "arcade", grazie alla quale si potranno giocare partite con azioni esagerate, con schiacciate megagalattiche dai posti più impensabili, con i giocatori che



Tutto è pronto per la palla due.





DREAM TEAM

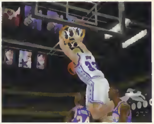
L'unica squadra degna di tale nome è quella della nazionale di basket americana che ha partecipato alle Olimpiadi di Barcellona nel 1992, vincendo in finale contro la Croazia con ben 32(!!!) punti di scarto. In *NBA Live* è possibile crearsi una squadra come quella e vederla stravincere contro le altre, a patto di saper ben gestire i giocatori in campo.





Potremo giocare con la squadra dei nostri sogni, "costruendola" come vogliamo.





arrivano con l'ombelico al ferro. Il tutto è molto poco realistico, ma almeno, se si è stufi della modalità "simulazione", ci si può divertire a vedere salti incredibili, con relativi replay, o azioni al limite delle leggi della fisica, come se stessimo giocando una partita al vecchio *NBA Jam*.

Un'altra grande caratteristica del gioco è quella tanto pubblicizzata di poter sfidare uno contro uno Sua Maestà Michael Jordan (e tutti gli altri giocatori archiviati nel CD), dando vita a "one-o-one" con giocatori moderni o, opzione da lacrime agli occhi per gli amanti del genere, con vecchie stelle. Per questo motivo, *NBA Live 2000* può vantare qualche punto di forza in più dei pochi concorrenti sul mercato, dal momento che Michael Jordan è sotto contratto esclusivo con la Electronic Arts per quel che riguarda i giochi al computer, e può sicuramente accattivarsi il favore di un pubblico composto non soltanto da giovanissimi. Battere MJ uno contro uno, o, in generale, vincere contro il computer nel Campionato non è cosa del tutto facile, ma la difficoltà è ben calibrata, ed è sempre definibile dall'utente. Condiscono il titolo in esame altre perle aggiuntive, come la gara delle schiacciate (una cui edizione fu vinta in passato da un giocatore alto appena 171 cm, Spudd Webb, contro mostri del calibro di Dominique Wilkins), o la gara del tiro da tre, competizione storica, che oggi, con la scarsa tecnica dei giocatori moderni, è stata quasi abolita, mentre prima dava luogo a vere e proprie tenzoni da poema epico, con vittorie per l'ultimo canestro, e percentuali al tiro dell'ordine del 90% e più. Si avrà anche la possibilità di importare nel gioco, tramite foto digitalizzata, il viso dell'utente, e creare così un giocatore dalle fattezze del volto simili alla realtà: è divertente vedersi giocare con la squadra preferita!

Tra i particolari curati, il pubblico merita una menzione: sembra di essere allo stadio, visto che gli spettatori sono ricavati da foto digitalizzate di un pubblico vero.

Guida il tutto il simpatico e professionale commento di Guido Bagatta, che, con il grande Dan Peterson, rimane il miglior telecronista italiano di basket. Peccato per i caricamenti, decisamente troppo lunghi anche su macchine potenti. Consigliato caldamente a tutti gli amanti dello sport in questione!



Un poco di pratica al play ground non può guastare.

GMC IN BREVE

NBA Live è:
- Il miglior gioco di basket
- Coinvolgente anche a livello "sentimentale"
- Molto giocabile

NBA Live non è:
- Veloce nei caricamenti
- Il massimo della lealtà sportiva: il computer è abbastanza fallosol
- Troppo diverso da *NBA Live 99*

■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Intemo** ■ Distributore **C.T.O.** ■ Telefono **051/753133** ■ Prezzo **109.900** ■ Sistema Minimo **P166, 32 MB RAM** ■ Sistema Consigliato **PII, 64 MB RAM** ■ Acceleratori Grafici **Glide, Direct 3D** ■ Multigiocatore **Internet, rete locale, modem** ■ Internet **www.easports.com**

IN ALTERNATIVA...

NBA Live 99, Mar 99 **9** Il predecessore di *NBA Live 2000*, divertente e ancora giocabilissimo!

FIFA 2000, Dic 99 **9** Il gioco più bello del mondo, nel titolo più bello per computer

Il miglior gioco di basket mai realizzato, con la possibilità di giocare con i veri eroi di questo sport. Poche migliorie rispetto a *NBA Live 99*, però...

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

8

GENERE: GIOCO DI RUOLO

PLANESCAPE TORMENT

Interplay torna alla carica con un gioco che renderà nuovamente felici gli appassionati di Advanced Dungeons & Dragons.

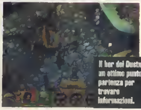


Il ritrovamento del nostro corpo da parte di Annah.





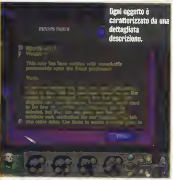




Il bar dei Dustmen è un ottimo punto di partenza per trovare informazioni.

UN PERIODO D'ORO

Se si esclude *Descent to Undermountain*, da due anni a questa parte la Interplay sta azzeccando un titolo dopo l'altro, riscuotendo i consensi della critica, del grande pubblico, e persino dei puristi dei giochi di ruolo da tavolo. Grazie a diversi team di sviluppatori che lavorano in parallelo e spesso in collaborazione, come la Black Isle (*Fallout* e *Fallout 2*) e la Bioware (*Baldur's Gate*), anche il futuro si preannuncia decisamente roseo. La licenza AD&D (che precedentemente era nelle mani altrettanto geniali della SSI) si prepara infatti ad essere sfruttata nei prossimi mesi in tre giochi ambientati nei Forgotten Realms: *Icewind Dale*, *Baldur's Gate 2* e *Neverwinter Nights*, quest'ultimo basato su di un incredibile sistema grafico 3D.



Ogni oggetto è caratterizzato da una dettagliata descrizione.

LE parole sono in grado di comunicare più emozioni della grafica o dei filmati. Dopotutto il genere fantasy è nato proprio sulla carta stampata, e i tradizionali giochi di ruolo da tavolo sono un monumento alla fantasia dei giocatori: un libro di regole, qualche pedina, un set di dadi e il potere delle parole. Da oltre due decenni il vero gioco di ruolo, compresa la sua più celebre incarnazione conosciuta come Advanced Dungeons & Dragons, si basa sulla narrazione del "master", il regista della partita che crea con le sole parole ambienti e situazioni da far affrontare agli altri partecipanti. *Planescape: Torment* cerca proprio di riprodurre nel modo più fedele possibile su computer una partita di AD&D. Certo, il computer consente di rendere più spettacolare e immediato il tutto mediante un'ottima veste grafica e sonora e rendendo trasparente la gestione dei dadi e delle statistiche numeriche, ma il pregio maggiore di questo titolo è proprio la fantastica aderenza all'atmosfera e allo spirito di una vera partita all'omonimo gioco di ruolo da tavolo. Atmosfera che viene per l'appunto ricreata con l'uso della parola scritta, scelta controcorrente che si rivela essere tutt'altro che una limitazione.

L'avventura inizia nella città di Sigil, il centro dei Piani dell'Esistenza, e precisamente nel mortuario in cui i Dustmen, l'ordine religioso dedicato al culto della morte, sorvegliano il sonno eterno dei defunti. Ci svegliamo improvvisamente in questo lugubre ambiente di morte con il corpo coperto di pugnalate .. non ricordiamo il nostro nome, né il nostro passato. Scopriamo ben presto che il nostro "senza nome" è un immortale, e che già più volte in passato è stato ucciso, è stato seppellito nel mortuario e ha perso la memoria: chi ci ha condannati al non poter morire veramente? Perché continuano ad affiorare dal passato brevissimi stralci di inquietanti ricordi che non riusciamo a comprendere? Ci vorranno decine di ore di gioco perché la verità affiori, poco per volta, con una faticosa esplorazione della citta dei Portali





Appena "resuscitati" dopo essere stati portati nel mortuario, facciamo conoscenza con Morte.

L'INTERFACCIA

L'interfaccia e l'impostazione grafica di *Planescape: Torment* sono direttamente derivate da quelle di *Baldur's Gate*, ma con alcuni miglioramenti nell'eleganza visiva e nella compattezza.



IL MENU A SCOMPARSA

Ecco invece la novità maggiore, un menu a scomparsa che si attiva con il tasto destro del mouse:



1: Personaggio selezionato
2: Attacca
3: Lancia incantesimo
4: Usa oggetto
5: Usa abilità speciale
6: Parla
7: Incantesimi
8: Statistiche
9: Inventario
10: Diario
11: Mappa





L'incontro con Pharod, un punto chiave dell'avventura.

PER CHI AMA I DADI

AD&D è un sistema di regole (entro pochi mesi uscirà la terza edizione) che fornisce una guida rigorosa per la gestione di una campagna di gioco di ruolo: si possono trovare libri contenenti statistiche numeriche riguardanti la forza dei vari mostri, le caratteristiche delle armi e degli incantesimi, ma anche libri di "avventure preconfezionate", da seguire fedelmente o come spunto per la fantasia del master.
Dal 1997 la TSR, creatrice di AD&D, è stata acquisita dal colosso Wizards of the Coast, produttore del gioco di carte "Magic: The Gathering". Chiunque desideri maggiori informazioni sull'universo di AD&D e le sue ambientazioni (ad esempio i celebri Forgotten Realms di *Baldur's Gate*, ma anche l'orrorifico Ravenloft e l'iperviolento Dark Sun) deve quindi visitare il sito http://www.wizards.com/dnd.

dimensionali e della misteriosa Signora del Dolore...

Come in ogni gioco di ruolo classico, siamo accompagnati nelle nostre avventure da un gruppo di altri personaggi, per un totale massimo di sei, che però non sono tutti presenti fin dall'inizio della partita, ma si aggiungono poco per volta nel corso della trama. Bisogna inoltre dire che in *Torment* l'arrivo di altri personaggi è molto lento

"È quasi sempre possibile risolvere ogni enigma in diversi modi"

e graduale, a differenza di un gioco come *Baldur's Gate* nel quale dopo poche ore di gioco il gruppo di avventurieri è già completo: qui invece ben metà dell'avventura si svolge con soli due o tre personaggi. L'unico personaggio che ci accompagna fin dall'inizio del gioco è Morte, un impertinente teschio volante (un "Mimir", una fonte enciclopedica di conoscenza) caratterizzato da un letale attacco con i denti e dalla parlantina sciolta: esso è anche l'unico tocco di umorismo di tutta l'avventura, sempre pronto a dispensare qualche battuta e a fare apprezzamenti su qualche donna.

Il gioco è strutturato in modo molto tradizionale: sulla trama principale si innestano ben 125 sottotrame più o meno collegate ad essa, che ci permettono di guadagnare "punti esperienza" che serviranno a sviluppare le caratteristiche dei personaggi da noi controllati. In quest'ottica il ridotto numero di personaggi della prima metà del gioco non è un male, poiché in questo modo i punti vengono divisi fra pochi avventurieri permettendo una più veloce crescita di livello in livello. Molte delle piccole missioni assegnateci dagli abitanti di Sigil sono assolutamente facoltative: scoprire che fine ha fatto un missionario, aiutare una donna a provare la sua innocenza, porre fine alle sofferenze di un povero malato togliendogli la vita... La bellezza di questo gioco consiste nel fatto che è quasi sempre possibile risolvere ogni situazione in diversi modi, a seconda dell'inclinazione personale. Non stiamo semplicemente parlando del fatto che è possibile comportarci da carogne o da buoni samaritani, ma della possibilità di scegliere diversi approcci per giungere allo stesso risultato: combattimenti plateali, oppure violenza più sottile, mirata e silenziosa, oppure persuasione verbale, o ancora inganno e sfruttamento di altri personaggi e di situazioni. La presenza di un maggiore o minore numero di queste opzioni dipende in parte da come abbiamo creato inizialmente il nostro personaggio, ma anche e soprattutto da come decidiamo di farlo agire nel corso del gioco: come in *Fallout*, non controlliamo soltanto delle pedine, ma dei veri esseri umani che riflettono il nostro modo di essere e che evolvono costantemente.



Il Sensorium, dove forti emozioni attendono il nostro eroe.

STATISTICHE E CARATTERISTICHE

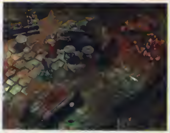


Come in ogni gioco basato su AD&D, le statistiche numeriche determinano le caratteristiche dei nostri personaggi. In particolare, se si vuole giocare sfruttando tutte le potenzialità previste dagli sviluppatori è importante avere buoni valori di carisma (in modo da poter ingannare i nostri interlocutori, o semplicemente guadagnare la loro fiducia), di intelligenza (che permette di avere più opzioni da scegliere nei dialoghi, in modo da dover evitare di ricorrere alla forza bruta), e magari anche di saggezza ("wisdom", per riuscire a recuperare più facilmente la memoria).





Maledizione, siamo appena arrivati al Lower Ward e ci hanno già rapito Morte senza che ce ne accorgessimo!



La grafica è davvero accattivante.



Siamo finalmente riusciti ad aprire uno dei leggendari Portali di Sigil!

"AVVENTURA E FILOSOFIA"

Di tutte le ambientazioni di AD&D, Planescape si discosta abbastanza sensibilmente dalla classica idea che molti hanno del genere fantasy, e non soltanto per l'atmosfera livida. La vera differenza è molto più profonda, una differenza di complessità filosofica che rende Planescape maggiormente adatta a giocatori seri e maturi, in grado di apprezzarne tutte le sfumature. Una campagna a Planescape non è fatta di principesse rapite, ma di una lenta e progressiva ricerca interiore, che porta i giocatori a interrogarsi sulla morte e sulla morale.

GMC IN BREVE

Planescape è:
- intelligente come un GDR da tavolo
- ricco di spessore come un libro
- libero e flessibile

Planescape non è:
- allegro e spensierato
- vario come *Baldur's Gate*
- spettacolare come *Ultima IX*

Una grande novità è l'importanza dell'interazione con i nostri compagni: è sempre possibile dialogare con loro, fornendo ulteriori occasioni di crescita interiore e di ottenimento di punti esperienza. *Torment* non è solo un gioco di esplorazione e di avventura, ma anche e soprattutto di ricerca di sé stessi: abbandonarsi ai ricordi e riuscire a ricostruire il puzzle dentro di noi è più importante che uccidere tanti mostri. Non dimentichiamo poi che i nostri compagni sono dotati di caratteristiche molto utili: ad esempio Morte può sfoderare una sequela di imprecazioni per attrarre l'attenzione dei nemici, e la bella Annah è un'ottima ladra, indispensabile per aprire porte e borseggiare i mercanti.

"Si tratta di un vero e proprio gioco di ruolo, con una trama degna di un romanzo"

Come già accennato, i dialoghi e tutte le descrizioni dei personaggi e degli ambienti sono realizzati con testi scritti: il parlato è riservato a pochissime battute cruciali, ma per il resto sembra di leggere un fantastico romanzo. La sceneggiatura e le descrizioni di *Torment* sono ponderose, insinuanti, ricche di spessore. L'inglese utilizzato è in prevalenza derivato dal gergo britannico del diciassettesimo secolo, e quindi non è affatto semplice, ma dubitiamo che si sarebbe potuta rendere in modo migliore l'atmosfera.

L'abbondanza di testo scritto garantisce una certa solidità al gioco, ma non per questo la grafica e il sonoro sono stati trascurati. Gli ambienti sono disegnati a mano con abbondanza di dettagli in tonalità che accarezzano una tavolozza prevalentemente composta da grigio, ocra, ruggine e acciaio, evitando le tonalità sature, in modo da accentuare l'atmosfera cupa. L'accompagnamento musicale si fa ora solenne e corale, ora incalzante, a seconda delle situazioni, risultando sempre pertinente e di grande coinvolgimento. Molto realistico poi il brusio della folla per le vie cittadine.

Dobbiamo proprio trovare qualche difetto? A voler essere molto pignoli si potrebbe far notare che per i neofiti la trama all'inizio è un po' disorientante e ci mette tempo a prendere ritmo, e che l'atmosfera per qualcuno potrebbe essere fin troppo deprimente. Si potrebbe anche rilevare la mancanza del supporto multigiocatore tanto apprezzato in *Baldur's Gate*, ma dopotutto sarebbe stato difficile inserirlo senza stravolgere la trama. Noi preferiamo chiudere un occhio e raccomandare *Torment* a tutti gli appassionati dell'omonimo GDR cartaceo, del quale è una perfetta trasposizione, e a chiunque desideri un gioco insolito e cerebrale anche se dalle soddisfazioni non immediate.

GIOCHI COMPUTER



Poco per volta i ricordi affiorano nuovamente: era forse la nostra camera?

■ Casa Interplay ■ Sviluppatore Black Isle ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo P200, 32 MB, 650 MB su HD, CD 8X ■ Sistema Consigliato PII 266, 64 MB, Scheda video 8 MB ■ Acceleratori Grafici nessuno ■ Multigiocatore No ■ Internet www.Planescape-torment.com

IN ALTERNATIVA...

Baldur's Gate, Gen 99, 8
Simile come schema di gioco, ma dall'ambientazione fantasy tradizionale

Fallout 2, Gen 99, 8
Dagli stessi autori, un gioco post-nucleare dalla grande libertà d'azione

Un'ottima trasposizione del gioco di ruolo da tavolo, con un'atmosfera tetra e un intreccio profondo. Uno dei migliori giochi di ruolo degli ultimi 12 mesi, senza dubbio!

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	9
SONORO	8	LONGEVITÀ	9

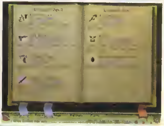
9

GENERE: STRATEGICO A TURNI

AGE OF WONDERS

Non è mai troppo tardi per un viaggio nel regno della fantasia.







Alcune città si alleano con noi per una piccola somma.



La grafica di gioco è semplice, ma efficace...



In modalità Campagna dobbiamo scegliere l'armata.

TROPPO STRANO

Inventare di sana pianta centinaia di armate differenti non deve aver giovato particolarmente alla salute mentale degli sviluppatori. Accanto alle unità più convenzionali, come cavalleria pesante, arcieri elfici, frombolieri e demoni alati, i creatori del gioco hanno inserito truppe del tutto demenziali. Passino le talpe giganti con cui dobbiamo aprirci gallerie nel sottosuolo, ma i Pinguini Terribili sono un tocco di pura follia, soprattutto quando perdiamo una città per colpa di queste "tenere" creature bianche e nere, dagli occhi demoniaci...



E' arrivato finalmente il momento della riscossa per gli strategici a turni, un genere appassionante che meriterebbe di sicuro una maggiore attenzione. Esiste infatti una vasta collezione di strategici in tempo reale, tutti titoli frenetici in cui la gestione di risorse limitate procede di pari passo con la difesa del territorio e l'annientamento dell'avversario. Nei giochi in tempo reale, l'intuizione e i riflessi nell'uso del mouse sono le qualità necessarie per vincere contro un avversario umano o un'Intelligenza Artificiale, ma la musica cambia in quelli a turni, dove siamo noi a decidere il ritmo dell'azione. Possiamo rilassarci davanti al monitor e pianificare tutti gli aspetti dell'intera campagna militare, come in una partita a scacchi, fatta di lunghe pause, dove il piacere di stroncare il nemico con una lenta manovra a tenaglia si mischia al sottile terrore di una contromossa a sorpresa.

Age of Wonders (*AoW*) è ambientato in un mondo incantato, dove la magia sostituisce completamente la scienza e strane creature popolano i suoi reami, nani e halfling lottano per la sopravvivenza contro goblin e orchi, mentre l'antica razza degli elfi si spacca in due fazioni rivali e tenta di sprofondare il mondo nel baratro o di salvarlo dalla distruzione...

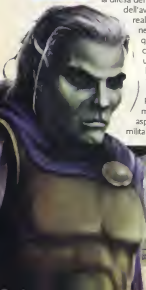
Il gioco ci permette di scegliere tra singoli scenari autoconclusivi o la saga completa, una lunga campagna che vede contrapposti i nobili Seeker al sinistro Culto delle Tempeste. Prendiamo una posizione e caliamoci nei panni dell'eroe che guiderà orde di eserciti alla gloria o verso una prematura sconfitta. Il condottiero, per una volta, può muoversi da solo o con le sue truppe, agire da lontano per mezzo della magia o buttarsi a capofitto in uno scontro aperto, rischiando le sorti della guerra in prima persona.

La creazione del personaggio è un vero spasso: possiamo decidere ogni minimo particolare, dall'aspetto, alla razza, alla resistenza, alle abilità. In pratica, definiamo il nostro alter ego spendendo i pochi punti a disposizione

"Scopriamo un mondo sempre più vasto"

nelle diverse caratteristiche. Per un eroe guerriero aumentiamo la Forza e scegliamo abilità come la Carica e la Parata; se vogliamo un mago investiamo i punti nelle potenza magica e nella Difesa. Tocca a noi deciderne debolezze e punti di forza, fino a ottenere l'eroe desiderato, salvo poi migliorarlo e cambiarlo col passare del tempo, dopo ogni successo.

Ora che abbiamo il nostro baldo condottiero comincia la parte più bella. Al comando di poche armate dobbiamo espanderci sul territorio e completare i







Tutti odiano i non morti, eccetto gli orchetti!

UNA RAZZA PER TUTTI I GUSTI

Age of Wonders pesca a piene mani dalla tradizione fantastica inaugurata dal grande Tolkien. Possiamo quindi aspettarci l'intera gamma dei classici stereotipi: Elfi, Nani, Goblin, Orchi e i poveri Umani, sempre presi nel mezzo.



Gli Elfi sono una razza magica molto potente e misteriosa. Possiamo amarli oppure odiarli.



I goblin sono odiati da tutti e non per l'aspetto fisico. Sono astuti e malvagi fino al midollo.



Gli Halfling sono piccoli e amanti della bella vita. Non farebbero male a nessuno, ma non provochiamoli.



Non vincerebbero un concorso di bellezza, ma gli Uomini Lucertola preferiscono la lotta e la guerra.



Inventati da Tolkien parecchi anni fa, gli orchetti continuano a seminare morte e distruzione.



Con un piccolo sforzo possiamo avere le Talpe...









vari obiettivi. Alla fine di uno scenario può capitare di dover prendere decisioni che influiranno sull'esito finale del conflitto: aiutare gli alleati nel momento del bisogno o cercare nuovi più potenti amici? Far lega con una razza pacifica o cercare il compromesso con i feroci Uomini Lucertola? La situazione può subire scossoni notevoli, a seconda se decidiamo di affrontare i nemici nelle Paludi a Sud o nelle caverne sconfinate che si snodano sotto le montagne.

Ogni singolo scenario ci vede alle prese con alcuni signori che vorrebbero annientarci e una manciata di razze neutrali, arroccate in città stato, che potrebbero allearsi con noi o darci guerra a oltranza. Teniamo quindi buoni rapporti con gli alleati e cerchiamo di scoprire dove si nasconda il nemico, conquistiamo città, le sviluppiamo, oppure le riduciamo a cumuli di macerie per eliminare sacche di resistenza, esploriamo caverne e torri abbandonate alla ricerca di tesori o, ancora meglio, di eroi potenti senza una causa. Le possibilità per gestire una campagna in *Age of Wonders* sono tante e molto divertenti. Ogni volta dovremo elaborare la strategia più efficace, decidendo se allestire armate più forti o espanderci velocemente a scapito della qualità; fare terra bruciata sul nostro cammino o lavorare sul piano diplomatico per creare inimicizie tra i popoli. Di scenario in scenario, scopriamo un mondo sempre più vasto, armate differenti, poteri sconosciuti, alleati sorprendenti...

Eppure *AoW* ha difetti e limiti piuttosto fastidiosi. Al di là di una grafica e un sonoro non eccezionali, il gioco cade nel mantenere vivo il ritmo e nella varietà di esecuzione dei vari scenari. Troppo spesso, per vincere basta contare sulla velocità e sui capitali. Con poche unità iniziali e molti soldi, è possibile espandersi e arrivare alla capitale nemica, prima che i rivali riescano a capire cosa stia succedendo. L'eroe e le truppe fanno esperienza, ma i limiti di crescita sono stretti e non è possibile portare le truppe da uno scenario all'altro, salvo rare eccezioni. Le città sono essenziali e la gestione delle risorse si limita alla ricerca di nuove truppe, alla costruzione di mura o a un generico miglioramento, davvero poco esaltante.

Age of Wonders rimane comunque un ottimo spunto per gli amanti della strategia e delle campagne ben pianificate. Peccato per i difetti che compromettono la longevità di un gioco da cui ci si aspettava qualcosa di più.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GMC IN BREVE

AOW è:
- Bidimensionale
- Magico e fantastico
- Intuitivo

AOW non è:
- Eccitante
- Frenetico
- Originale

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Age Of Wonders* sul nostro computer.

■ SISTEMA **P166, 32 MB di RAM, nessun acceleratore**



VERDETTO: Vogliamo soffrire? Allora basterà giocare con questo sistema e tenerci i lunghi tempi di caricamento.

■ SISTEMA **Pentium 233, 32 MB di RAM, 300 MB su Hard Disk**



VERDETTO: Meglio, ma lontano dalla perfezione, a causa di noiosi rallentamenti negli scontri di massa.

■ Casa Take Two ■ Sviluppatore Gathering of Developers ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 89.900 ■ Sistema Minimo P166, 32 MB, 300 MB su HD ■ Sistema Consigliato PII 266, 32 MB, 300 MB su hard disk ■ Acceleratori Grafici nessuno ■ Multigiocatore modem, rete ■ Internet www.godgames.com

Sconfinato e con una storia degna di una vera saga epica, *Age of Wonders* può però esaltare i soli patiti del suo genere particolare.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

7

IN ALTERNATIVA...

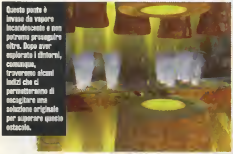
Heroes of Might & Magic III, Mag 99, **8** — Strategico fantasy che vanta i retroscena dell'universo *Might & Magic*

Warlords III, Nov 97, **8** — L'ultimo di una gloriosa serie di strategici a turni. Titolo datato, ma sempre amato

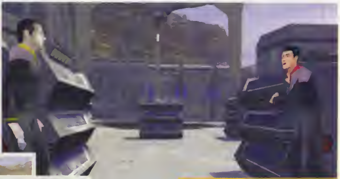
GENERE: AVVENTURA

STAR TREK HIDDEN EVIL

Avventuriamoci in compagnia del Capitano Picard e del Comandante Data per salvare un pianeta paradisiaco.



Questo ponte è invaso da vapore incandescente e non potremo proseguire oltre. Dopo aver esplorato i dintorni, comunque, troveremo alcuni indizi che ci permetteranno di escogitare una soluzione originale per superare questo ostacolo.







SONO passati pochi mesi dall'incidente di Ba'ku, un piccolo pianeta dove ha vissuto per secoli una popolazione di umanoidi virtualmente immortali grazie ad alcune radiazioni metafasiche. I Son'a, discendenti dei Ba'ku (la parentela è evidente dall'apostrofo) che avevano lasciato il pianeta secoli prima, si sono accorti che la mancanza di radiazioni li condannava a una sindrome da invecchiamento precoce. Dopo una battaglia che ha rischiato di espandersi fino a diventare una guerra civile in seno alla Federazione, i Son'a e i Ba'ku hanno deciso di dividersi il territorio del pianeta pacificamente e stanno ora costruendo due avamposti completamente indipendenti l'uno dall'altro.

Le scoperte fatte in questo sito archeologico, però, sembrano interessare un po' troppo i Son'a, che decidono di attaccare l'insediamento Ba'ku per assumere il controllo delle nuove tecnologie. Sarà nostro compito indagare e scoprire il perché, e la scoperta potrebbe decisamente non piacerci. Dietro i Ba'ku, infatti, a tirare le fila di questo intrigo interstellare, c'è un'altra razza di antichi e acerrimi nemici della Federazione Unita dei Pianeti. È questa, in breve, la trama dell'ultimo gioco su licenza Paramount di "Star Trek" realizzato dagli sviluppatori della Presto Studios. *Hidden Evil*, infatti, è il seguito di "Star Trek: L'Insurrezione", l'ultimo episodio cinematografico che vede come protagonisti i personaggi della "Next Generation". Nel gioco avremo a che fare soltanto con il Capitano Picard e con il Comandante Data, due dei personaggi più amati in assoluto della serie, e potremo ascoltare, nella versione inglese del gioco, le voci di Patrick Stewart e di Brent Spiner, gli attori che impersonano tali personaggi sul grande schermo.

Il gioco è diviso in dieci missioni, ognuna delle quali ha dei precisi obiettivi che dovremo raggiungere seguendo tutte le informazioni e gli indizi che riusciremo a trovare. Le prime missioni sono state realizzate appositamente per farci familiarizzare con le meccaniche di gioco come l'uso degli strumenti di base, il puntamento delle armi, la gestione dell'inventario e il movimento. Già alla terza missione, però, il livello di difficoltà comincerà ad aumentare visibilmente, e ci ritroveremo nel pieno dell'avventura e del mistero. *Star Trek: Hidden Evil* è un gioco

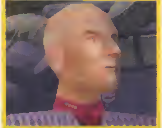
2000: ULTIMA FRONTIERA

Nel corso di quest'anno altri due prodotti Activision su licenza Paramount basati su Star Trek vedranno la luce sui nostri monitor: *Star Trek: Armada* (un titolo strategico che vede protagoniste quattro fazioni trekkiane: Federali, Klingon, Romulani e nientemeno che i Borg) e *Star Trek Voyager: Elite Force*, un gioco d'azione/sparatutto 3D in terza persona basato sul sistema grafico di *Quake III: Arena*. Non ci resta che attivare il nostro lettore CD-ROM a velocità curvatura...

DUE UFFICIALI LEGGENDARI



COMANDANTE DATA: Androide umanoide costruito attorno al 2335 dallo scienziato Noonien Soong alle colonia Omicron Theta. Ha servito sotto il Capitano Picard sull'Enterprise-D e sull'Enterprise-E come ufficiale addetto alle operazioni e ufficiale scientifico.



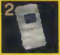
CAPITANO PICARD: Jean-Luc Picard nasce sulla Terra, in Francia, nel 2305, viene bocciato al primo tentativo di entrare all'Accademia della Flotta Stellare nel 2322, ma riesce l'anno successivo. Si laurea nel 2327, serve sull'astronave Stargazor fino a diventarne comandante, quindi gli vengono affidate l'Enterprise-D e l'Enterprise E.

EQUIPPAGGIAMENTO DI SERIE

Ogni ufficiale della Flotta Stellare che si rispetti si porta sempre in missione alcuni gadget estremamente utili nelle circostanze più disparate: vediamo cosa avremo a nostra disposizione in quest'avventura.











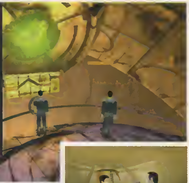
PAD
Questa icona rappresenta un piccolo pad elettronico che può ricordarci in qualunque momento quali siano i nostri obiettivi della missione. Utilissimo per sapere sempre cosa dobbiamo fare.

FASER
La pistola a raggi degli ufficiali della Flotta Stellare può toglierci d'impiccio in molte situazioni pericolose: il sistema di mira è guidato automaticamente e dipende dalla posizione del personaggio.

TRICORDER:
Questo strumento multisensoriale tipico di Star Trek fin dalla prima serie viene usato come elemento chiave nel gioco: ci consente di avere immediate informazioni su altri oggetti o per la risoluzione di rompicapi.

COMUNICATORE
Grazie alla spilla comunicatore appuntata sul petto di qualsiasi membro della Flotta Stellare, potremo dialogare a nostro piacimento con il Comandante Data e con il mitico Capitano Picard.

PRESA VULCANIANA:
Il Guardiamarina Sovok è un Terrestre ma è stato allevato da un Vulcaniano che gli ha insegnato molte tecniche particolari, come l'esclusiva presa stordente inventata dalla mente di Leonard Nimoy.



Questo sistema alieno di teletrasporto si basa sull'uso di chiavi protette da un codice simbolico. Dovremo inserire la chiave relativa alla destinazione prescelta e scegliere i simboli che "riempiranno" la forma del codice che ci viene presentato di volta in volta.







Finalmente siamo faccia a faccia con i veri nemici di quest'avventura, coloro che stanno manovrando i Ba'ku per raggiungere i loro malvagi scopi, nientemeno che gli agenti dell'Impero Romulano! Dovremo fare molta attenzione, perché costoro non si fanno scrupoli a sparare per ucciderci



"La trama potrebbe essere utilizzata per un nuovo film"

d'avventura molto concentrato sugli aspetti di esplorazione, di ragionamento e di risoluzione degli enigmi che non al lato puramente di combattimento o d'azione vera e propria. Vedremo il nostro Guardiamarina in terza persona, con una visuale fissa che lascia completa libertà di movimento e che cambia l'angolo di "ripresa" a ogni cambiamento di fondale. Tutti gli sfondi, infatti, sono immagini bidimensionali precalcolate realizzate con la massima cura mentre i personaggi e gli oggetti principali sono modelli tridimensionali. Questo "mix" tra elementi moderni e più tradizionali del genere avventuroso videoludico, consente una grande libertà d'azione e crea un'atmosfera molto "trekkie" che gli amanti della saga non mancheranno di apprezzare.

Il trucco, per riuscire a superare i vari rompicapi e le diverse difficoltà, è cercare di immedesimarsi completamente nella mentalità di un vero ufficiale della Flotta Stellare: non servirà andare in giro sparando a più non posso, né essere troppo titubanti. Una buona dose di coraggio, di voglia di sperimentare e di cautela, rispettando le direttive della Flotta, ci condurranno naturalmente verso la giusta soluzione. Alcuni rompicapi sono estremamente semplici e servono più che altro a contribuire alla creazione dell'atmosfera in cui si muovono i personaggi, altri sono decisamente più complessi e occupano un'intera missione. Scoprire come si può riuscire ad aiutare il Capitano Picard a oltrepassare un ponte invaso da vapore incandescente sarà un'impresa che richiederà capacità inventive e qualche conoscenza della "scienza" di "Star Trek". Questo non significa che un profano "totale" non possa divertirsi. le informazioni sono sotto gli occhi di qualunque giocatore e l'equilibrio del livello di difficoltà delle varie missioni è tale da permettere sia ai fan della serie sia agli amanti dei giochi d'avventura a digiuno di fantascienza di rimanere coinvolti nelle vicende dei personaggi e nell'intricata trama. Ci sentiamo, dunque, di consigliare questo gioco a entrambe le categorie! Lunga vita e prosperità!

GMC IN BREVE

Hidden Evil è:
- Graficamente molto bello
- Vasto e coinvolgente
- In perfetto stile "Star Trek"

Hidden Evil non è:
- Innovativo o originale
- Piuttosto difficile
- Cruento o violento

■ Casa Activision ■ Sviluppatore Presto Studios ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo P200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 300 MB ■ Sistema Consigliato P233, 64 MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.activision.com

IN ALTERNATIVA...

Star Fleet Command, Nov 99, 7
Affronta l'aspetto "bellicoso" e strategico della espansione della Flotta Stellare

Indiana Jones e la Macchina Inf., Nat 99, 8
Il grande ritorno del avventuriero più famoso del mondo su computer

Un'avventura che potrebbe essere utilizzata per un nuovo film; *Hidden Evil* un prodotto adatto a tutti i palati, ma soprattutto ai fan di "Star Trek".

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

8

GENERE: SPORTIVO

SUPREME SNOWBOARDING

Una tavola per sentirsi liberi di scivolare a velocità folli!

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

In *Supreme Snowboarding* la scelta della tavola è tanto fondamentale quanto amletica. Ricordiamoci dunque che per eseguire i salti in scioltezza è meglio disporre di una tavola corta e molto flessibile se invece vogliamo ottenere la massima tenuta a velocità elevate sarà più opportuno sceglierne una ben più rigida.





REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Supreme Snowboarding* sul nostro computer.

■ SISTEMA **Pentium II 320, 128 MB, Voodoo 2 (12 MB)**



VERDETTO: Prestazioni più che buone; potremo usare risoluzioni anche superiori seppur con dettagli ridotti.

■ SISTEMA **PIII 500, 128 MB, TNT 2**



VERDETTO: Fluidità e velocità d'azione fantastiche anche con i dettagli grafici impostati sulla massima risoluzione.



Le indicazioni lungo la pista non sono certo delle più rassicuranti.





NELL' ultimo decennio lo snowboard è stato protagonista di una sorprendente evoluzione che di fatto lo ha visto dapprima esplodere dalla restrittiva connotazione di disciplina sportiva, per poi assumere le dimensioni di un vero e proprio fenomeno sociale. È d'altra parte inevitabile che l'inebriante sensazione di libertà che una tavola da snowboard nesce a provocare nell'animo di uno sportivo vada poi ad influenzare anche il modo di interpretare la vita di tutti i giorni. Questo sport è infatti molto più di una semplice attività fisica è una cultura, uno stile di vita, uno stato mentale. È dunque semplice intuire che un videogioco come *Supreme Snowboarding*, pur non facendo del realismo fisico e dinamico un proprio punto di forza, riesce comunque a essere un'ottima simulazione di snowboard proprio perché capace di generare quella stessa sensazione di libertà che solitamente si proverebbe durante un salto acrobatico o una discesa in fuoripista. In particolare, *Supreme Snowboarding* consente di cimentarsi in tutte quelle specialità agonistiche che solitamente vengono praticate con una tavola ai piedi.

Alle classiche gare cronometrate (con discese in solitaria o in gruppo) si aggiungono poi tutte quelle esibizioni a punti in cui una fidata giuria (di fatto il nostro computer) valuta lo stile e la spettacolarità

QUESTIONE DI PROSPETTIVA

L'interpretazione di una qualsiasi partita al computer può spesso subire un'influenza determinante dalla prospettiva di gioco impiegata. Lo possiamo constatare in molti giochi di calcio, nelle simulazioni automobilistiche e ora anche in *Supreme Snowboarding*. L'importanza che si cela dietro questa scelta non si fonda esclusivamente su motivazioni estetiche; a seconda della visuale selezionata infatti il giocatore può ottenere un differente coinvolgimento e, soprattutto, mettere in risalto alcuni elementi strategici piuttosto che altri. Vediamo le visuali disponibili.


La visuale in soggettiva dà il coinvolgimento massimo.


I terza persona si ottiene un'inquadratura molto spettacolare.


Una giusta via di mezzo soprattutto durante l'esecuzione di evoluzioni.


Una visuale ampia che ci consente di scovare le traiettorie migliori.

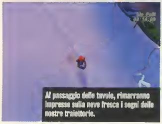
SPAZIO ALLA FANTASIA

Il repertorio di funambolismi offerto da *Supreme Snowboarding* è oltre che spettacolare anche particolarmente ampio. Una volta staccata la tavola dal suolo, più di trenta figure acrobatiche possono essere eseguite dal giocatore combinando la pressione di soli sette tasti (pulsanti cursore compresi). Acquisita poi una certa pratica, non rimarrà altro che tentare di eseguire più figure acrobatiche durante un solo salto. Valorizzando infatti le consuete giravolte aeree con suggestive pose statiche e "prese" della tavola, potremo così dar luogo a un vero e proprio air-show.








Al passaggio delle tavole, rimarranno impresse sulla neve fresca i segni delle nostre traiettorie.

con cui sono stati eseguiti i salti e le connesse acrobazie aeree. In quest'ultima categoria di competizioni rientrano in particolare le modalità "half pipe" (una specie di canalone artificiale i cui bordi rialzati si possono sfruttare per far spiccare il volo alla nostra tavola da snowboard) e "air" (un solo grande salto in cui mostrare tutto il proprio coraggio). È poi possibile confrontarsi su più piste prendendo parte al campionato (organizzato in tre mini-gironi di difficoltà diversa da tre discese ciascuno). Un pendio adibito a campo pratica consente infine di sperimentare nuovi salti nonché di affinare il proprio stile.

Per quanto concerne la normale condotta della nostra tavola, va in ogni caso detto che il metodo di controllo risulta estremamente semplice e intuitivo. Logicamente, se sulle piste da sci ci si vuole invece pavoneggiare esibendosi in acrobazie aeree tanto spettacolari quanto spericolate, è allora necessario vantare una buona confidenza con la propria periferica di controllo (tastiera o joystick). Il feeling con il pendio cambia poi a seconda del tipo di superficie su cui ci capiterà di passare; sono in particolare previsti ghiaccio, neve battuta o fresca e, nelle zone meno innevate, addirittura roccia viva. Prima di lanciarsi lungo i pendii innevati, il giocatore deve inoltre operare alcune scelte che di fatto condizioneranno sensibilmente lo stile della propria discesa. Innanzitutto, *Supreme Snowboarding* ci offre la possibilità di impersonare sei diversi atleti.

A seconda delle qualità individuali del personaggio scelto trarremo quindi agevolazioni o svantaggi nelle varie situazioni che ci si presenteranno lungo la discesa. Allo stesso modo, il giocatore potrà scegliere tra ben dieci tavole da snowboard, ognuna delle quali caratterizzate da velocità,

"Dovremo affrontare ben nove tracciati"

agilità e flessibilità diverse. *Supreme Snowboarding* riesce così ad accontentare le più svariate tipologie di giocatori: dai cultori di salti e acrobazie, agli amanti della velocità pura. I nove tracciati disponibili ci lasciano inoltre piena libertà sulla scelta delle traiettorie e dei percorsi da seguire per raggiungere il traguardo. Scordiamoci la normale concezione di paletti e porte a cui ci hanno finora abituato le competizioni su neve. In *Supreme Snowboarding* è la libertà d'azione il vero elemento dominante. Il giocatore non dovrà quindi preoccuparsi di saltare una porta o di inforcare un paletto, quanto piuttosto di non sbattere contro un abete o di precipitare in un burrone.

Per quanto concerne l'aspetto puramente estetico, nulla si può recriminare a questo videogioco. La realizzazione dei modelli tridimensionali merita in particolare una lode sia per l'impatto spettacolare e coinvolgente degli incredibili paesaggi alpini sia per l'aspetto quasi fotorealistico dei vari personaggi.

La gestione delle luci ha poi permesso di conferire profondità e spessore all'intera rappresentazione grafica. Bisogna infatti sapere che in *Supreme Snowboarding* avremo la possibilità di gareggiare in diverse situazioni ambientali. In particolare, potremo percorrere i tracciati di giorno, al tramonto, con tempo coperto o di notte. Da non dimenticare l'opportuna gestione degli effetti sonori e l'ottima colonna sonora, vera e propria ciliegina sulla torta per un gioco davvero divertente e, se vogliamo, originale.

Un po' a malincuore, dobbiamo infatti rilevare che nello sconfinato universo dei videogiochi gli sport invernali (hockey escluso) sono sempre stati un po' troppo bistrattati.

GMC IN BREVE

Supreme Snowboarding è:
- Intuitivo
- Divertente
- Spettacolare

Supreme Snowboarding non è:
- Lento
- Monotono
- Sempre realistico

■ Casa Infogrames ■ Sviluppatore Hot House ■ Distributore C.T.O ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P2 230, 64 MB di RAM, 330 MB ■ Sistema Consigliato PII 400, 64 MB di RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D, Glide, OpenGL ■ Multigiocatore LAN ■ Internet www.supremesowboarding.com

Un titolo che non fa del realismo il proprio punto di forza ma che in ogni caso riesce a coinvolgere le più disparate categorie di giocatori.

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

8

IN ALTERNATIVA...

Trickstyle, Nat 99, 6 – Snowboard futuristico con tavole a levitazione gravitazionale

Front Page: Ski Racing, Mar 98, 6 – Uno dei rari videogiochi di sci comparsi su computer

GENERE: SPARATUTTO

GULF WAR

Facciamo a pezzi il nemico - solo per gioco...





La mappa ci permette di controllare la situazione sul campo di mezzi e fortificazioni nemiche.



Quando saremo distrutti, verrà inquadrato il mezzo nemico che ci avrà eliminato restando padrone assoluto del campo di battaglia.





I MISSILI

I missili anticarro sono molto utili nel caso in cui si faccia fuoco da una posizione che ostruisce il fuoco delle armi a tiro diretto, come il cannone e il cannoncino. Se, per esempio, siamo dietro una duna e ci assalgono dei carri nemici, sparando con i razzi potremo colpirli lo stesso. L'unica controindicazione è che i razzi anticarro non sono efficaci come i proiettili del cannone, per cui stiamo pronti a fare fuoco di nuovo nel caso non riuscissimo a distruggere il nemico.

GMC IN BREVE

Gulf War è:
- **Uno sparatutto "cingolato"**
- **Divertente**
- **Semplice**

Gulf War non è:
- **Una simulazione**
- **Difficile**
- **Realistico**

GULF *War* si svolge durante un'ennesima, e speriamo ipotetica , Guerra del Golfo.

Il nostro compito sarà di castigare i cattivi e, in una serie di missioni avvincenti, sbaragliare mezzi di ogni tipo fino a raggiungere la capitale nemica, dove porremo fine al governo del guerrafondaio avversario. Per fare ciò, saremo al comando di un carro armato che ha molto di avveniristico e poco di reale, dotato di armamenti tali da poter affrontare le differenti minacce rappresentate dalle numerose forze avversarie.

"Potremo contare sulle forze di supporto"

L'efficace cannoncino a tiro rapido sarà in grado di distruggere gli elicotteri, i mezzi blindati e perfino i bunker, sebbene per questi ultimi sia necessaria un po' di pazienza. Le granate del nostro cannone possono essere sia ad alto potere esplosivo sia perforanti, per affrontare i diversi carri armati che ci assaliranno sparando a più non posso.

Nel caso di bersagli lontani, potremo impiegare il nostro lanciarazzi, mediamente efficace anche contro i bunker e gli edifici. Ultima arma a nostra disposizione è il lanciarazzi antiaereo.

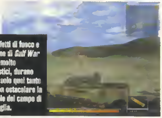
Se le cose si metteranno davvero male, potremo contare sulle forze di supporto che, a seconda della situazione, faranno intervenire un bombardamento a tappeto di artiglieria, un bombardiere pesante, un aereo da appoggio al suolo o un elicottero anticarro.

Una caratteristica particolare in questo gioco è il sistema di puntamento della torretta del nostro carro, che viene comandato dal mouse e rende possibile lo spostamento fulmineo della stessa nel caso di bersagli numerosi.

Un'altra peculiarità è il sistema di guida, che allinea la direzione del moto al punto di mira del nostro cannone. Teniamo presente che l'unica vista consentita è quella da dietro la torretta e quindi, disabilitando questo modo di guida, dovremo rassegnarci a non vedere dove siamo diretti. In questo caso, dovremo fare molta attenzione, perché il campo di battaglia è cosparso di mine e ostruzioni, peraltro eliminabili con il tiro delle nostre armi. La grande quantità di mezzi che potremo incontrare sul campo spazia dai trasporti truppe, quasi innocui per il nostro gigante corazzato, ai letali semoventi lanciarazzi, senza dimenticare elicotteri e velivoli di varia natura, per finire con i carri veri e propri, resistenti, ben armati, in grado di distruggere la nostra corazza e farci perdere la missione.

Gulf War si dimostra un divertente "giochino" molto diretto e semplice, intuitivo e ben condito da una discreta grafica e un buon sonoro.

Niente di più, niente di meno...



Gli effetti di fuoco e fiamme di *Gulf War* sono molto realistici, durano però solo quel tanto da non ostacolare la visuale del campo di battaglia.



■ Casa 3DO ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo L.99.900 ■ Sistema Minimo Pentium 200, 64 MB RAM ■ Sistema Consigliato Pentium III 450, 120 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www 3do.com

IN ALTERNATIVA...

Incoming, Mag 98 6 — Lievemente differente nei mezzi, ma caratterizzato dallo stesso ritmo frenetico

Sinistar Unleashed, Dic 99 6 — Dinamico e graficamente molto gradevole ma alla lunga monotono

***Gulf War* è un gioco semplice e divertente, che ci impegnerà senza lasciarci un attimo di tregua. Ovviamente, non aspettiamoci niente di profondo...**

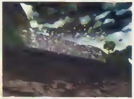
GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	6

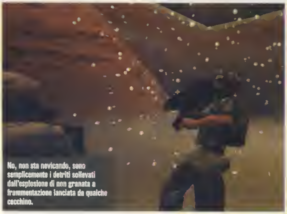
6

GENERE: STRATEGIA

SPEC OPS 2

Berretti verdi, forze speciali e missioni in tutto il mondo: ne abbiamo già sentito parlare?





No, non sta nevicando, sono semplicemente i detriti sollevati dall'esplosione di una granata a frammentazione lanciata da qualche cecchino.



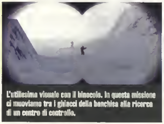
Anche visti da distanza ravvicinata, i nemici non sembrano molto belli da vedere. Se ne sono visti di migliori in altri giochi di questo genere.

STIAMO assistendo a un proliferare di giochi basati sul combattimento a squadre e, in genere, sulle forze speciali. Escludendo l'ottimo *Shadow Company*, privo della visuale in prima persona, abbiamo già *Rainbow Six* e il suo seguito *Rogue Spear*, oltre all'ottimo *SWAT 3*, che proviamo per voi in questo stesso numero di GMC. Nella mischia si lancia ora anche la Take 2, con questo seguito del loro *Spec Ops* nel tentativo di sconfiggere il gioco ispirato ai romanzi di Tom Clancy: il già citato *Rainbow Six*. *Spec Ops 2* è dedicato alle operazioni di guerriglia e di commando, e ha dalla sua parte una notevole varietà di scenari e di situazioni che ci porteranno a combattere nei posti più impensati: dalla banchisa dell'Antartide alle foreste della Corea, fino ad arrivare alle basi segrete in Pakistan o alle installazioni militari in Germania. Ci sono cinque operazioni "principali", ciascuna divisa in un numero di missioni che va da quattro a sei, per un totale di ventisei, più quelle di addestramento. Stranamente, tutte le missioni sono accessibili da subito, caratteristica che se da una parte permette di esplorare liberamente tutti i luoghi, toglie un po' della "spinta" a proseguire per "vedere cosa c'è dopo".

> "Tutte le missioni sono giocabili da subito"

All'inizio di ogni missione possiamo scegliere se vogliamo essere assaltatori, mitragliatori o un altro "tipo" di soldato moderno, dopodiché potremo passare alla fase di equipaggiamento per dotare i nostri uomini di armi, munizioni, medicinali e così via. Manca purtroppo una fase di pianificazione vera e propria, presente invece in *Rainbow Six*, e tutto quello che potremo fare sarà dare ordini ai nostri compagni di squadra direttamente sul campo di battaglia, chiedendo loro di avanzare, di fermarsi in copertura o di sdraiarsi al suolo per evitare il fuoco nemico. Oltre a questo, c'è una funzione attivabile con il tasto destro del mouse che consente di impartire semplici istruzioni a ogni soldato singolarmente e che permette di utilizzare un minimo di strategia. Si tratta di un sistema non troppo comodo, in quanto spesso e volentieri ci troveremo sotto il fuoco nemico e non avremo il tempo materiale per fermarci ad analizzare la situazione con freddezza. C'è poi da segnalare come l'intelligenza artificiale dei nostri compagni di squadra non sia del tutto esente da difetti, cosa che complica ulteriormente la situazione. Si nota inoltre una generale mancanza di attenzione ai dettagli; ad esempio, i passi sull'erba o sull'acqua producono lo stesso suono, spesso i poligoni si incastrano tra di loro e, cosa ancor più grave, manca la possibilità di saltare. Limitazione che, tanto per dirne una, non ci permette di scavalcare anche l'ostacolo più piccolo, costringendoci a tortuose peregrinazioni.

Tutti i difetti elencati non impediscono a *Spec Ops 2* di essere comunque un gioco quasi godibile, ma certo non lo mettono al primo posto nella nostra lista degli acquisti se amiamo i titoli di questo genere. Le alternative, oltretutto, non mancano affatto.



L'utilissima visuale con il binocolo. In questa missione ci muoviamo tra i ghiacci della banchisa alla ricerca di un centro di controllo.

6 SOLDATI IN CERCA DI MISSIONE

Ci sono sei specialità tra le quali possiamo scegliere il nostro alter-ego virtuale: il semplice soldato di fanteria, il granatiere, l'assaltatore, il mitragliere, l'assaltatore e il cecchino. Nella fase di equipaggiamento potremo poi scegliere le armi da dare in dotazione a tutta la squadra.



GMC IN BREVE

Spec Ops 2 è:
- Vario
- Semplice
- Violento

Spec Ops 2 non è:
- *Rainbow Six*
- Una novità
- Fluido

■ Casa Take 2 ■ Sviluppatore Zombie Studios ■ Distributore CDverte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 89.000 ■ Sistema Minimo P200, 32 MB ■ Sistema Consigliato Pentium II ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore seriale, modem, Internet ■ Internet www.specops2.com

IN ALTERNATIVA...

Rainbow Six, Ott 98 **8** Il primo capitolo di una fortunata serie, dotato di una profondità tattica favolosa

Rogue Spear, Dic 99 **8** Il degno seguito di *Rainbow Six*, che però non aggiunge molto al titolo originale

Scattoso, impacciato, tatticamente poco approfondito. Non è del tutto da scartare, ma *Rainbow Six* è su un altro pianeta.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	5
SONORO	5	LONGEVITÀ	6

5

GENERE: GESTIONALE

THEME PARK WORLD

Diamo vita a un paese delle meraviglie su misura. A nostra misura!





Ci siamo guadagnati meritatamente il nostro primo biglietto d'oro!



IN estate, una delle idee più divertenti che ci possono venire in mente, è quella di visitare uno dei tanti parchi-giochi sparsi, oramai, un po' dappertutto in Italia e nel mondo. Ma ciò significa affrontare code interminabili e prezzi esorbitanti. La soluzione più semplice è realizzarne uno tutto nostro, dove costruire e provare tutte le giostre preferite, dalla ruota panoramica alla gara con i go-kart! Lo scopo di *Theme Park World* è, praticamente, questo. Costruire, dalla prima all'ultima attrazione, un immenso parco divertimenti e, nostro malgrado, far quadrare il bilancio, attirando sempre più turisti spendaccioni. Per riuscire in questa operazione commerciale, *Theme Park World* ci offre un'interfaccia di comando molto semplice e intuitiva, che ci permetterà d'iniziare a giocare senza perdere troppo tempo. In questa impresa, saremo aiutati da un piccolo pupazzo nero, che ci darà consigli su come gestire il parco o come realizzarlo al meglio.

> **"Potremo provare tutte le giostre preferite"**

Il nostro budget iniziale sarà di 50.000 dollari. Dovremo stare attenti a non andare in rosso e a gestire bene il rapporto cliente-gestore e quello capo-impiegati. Il gioco, infatti, si svilupperà su due strade parallele.

Dovremo essere capaci di realizzare un parco dove i visitatori si divertano, spendano un bel po' di soldi, non debbano fare troppe file e possano mangiare e bere a volontà. Il tutto senza essere mai annoiati dalle poche attrazioni, scontenti dei servizi del parco-giochi o stare male dopo aver fatto un giro su una delle nostre giostre. Ciò significherà anche gestire al meglio le forze umane e meccaniche del nostro parco. Le giostre

UN GIORNO DA BOSS

In *Theme Park World* impersoneremo il direttore di un parco-giochi. Alle nostre dipendenze avremo cinque tipi di impiegati con diverse mansioni, che dovremo ovviamente tenere d'occhio in ogni momento.



MECCANICO: Controlla e ripara le giostre meccaniche del nostro parco-giochi. Assegniamone uno per ogni due giostre, più un paio che oziano in giro per il parco.



RICERCATORE: Se vogliamo che migliori una giostra, assegniamogliela, altrimenti lasciamolo vagare per il parco, in modo che possa pensare in piena libertà.



ADDETTO ALLE PULIZIE: Pulisce tutto il parco e, soprattutto, i bagni pubblici. Aiutiamolo costruendo anche un bel po' di cestini.



ANIMATORE: Utilissimo per far divertire i visitatori. Concentriamoli all'entrata e vicino alle giostre più affollate, rendendo così meno fastidiosa l'attesa.



GUARDIA: È necessaria, anche se è difficile che succedano incidenti all'interno del parco.

IL PARCO DEI DIVERTIMENTI E' NELLA RETE

Theme Park World è un titolo che sfrutta Internet in una maniera davvero particolare. È già stato aperto, infatti, il sito ufficiale del gioco. All'indirizzo www.themeparkworld.com, potremo pubblicare il parco-giochi realizzato durante una delle nostre partite e tutti gli appassionati nel mondo saranno in grado di visitarlo e darci un voto. I migliori parteciperanno a un torneo-mostra virtuale, e potranno vincere, a quanto promette la Bullfrog, ricchi premi. Un'altra particolarità sarà quella di poter scattare un'istantanea del parco e spedirla, via e-mail, come fosse una cartolina virtuale ai nostri amici, che la riceveranno nella loro casella di posta elettronica. Divertente, no?!







Finalmente il nostro parco apre i battenti: ragazzi, prepariamo i soldi!

dovranno dimostrarsi affidabili e i nostri dipendenti, divisi in cinque categorie, competenti e, possibilmente, soddisfatti del proprio impiego. Alle nostre dipendenze avremo le guardie, gli animatori, gli addetti alle pulizie, i meccanici e i ricercatori. Questi ultimi svolgeranno un ruolo particolarmente importante per poter prolungare il successo del nostro parco, studiando nuove giostre o miglioramenti per le precedenti.

Il sistema di gioco prevede una struttura abbastanza semplice. In base al rendimento del parco, potremo permetterci di ampliarlo, in modo da alzare i prezzi dei biglietti d'ingresso e delle attrazioni e guadagnare, in questo circolo vizioso, altri bei dollaroni.

Purtroppo, il sistema non funzionerà sempre al meglio e, con discreta facilità, ci ritroveremo privi di fondi e costretti a svendere il parco per rientrare in attivo.

Nella nostra ricerca del successo potremo avere bisogno di un prestito, ma anche ricevere delle sfide (ad esempio, vinceremo delle cospicue somme di denaro se riusciremo a vendere un certo prodotto, in una certa quantità, entro un dato tempo), e guadagnare alcuni premi molto speciali, come il biglietto d'oro (più biglietti d'oro portano a scoprire giostre che non potremmo avere altrimenti) o le chiavi speciali, che ci permetteranno di accedere agli altri parchi del gioco. Uno degli aspetti più divertenti di *Theme Park World* è quello che ci consente di andare alla conquista degli altri parchi. Con la prima chiave potremo accedere al parco in stile Halloween (ispirato alla notte delle Streghe americana) oppure a Lost Kingdom, il mondo dei dinosauri.

Naturalmente, ogni parco avrà attrazioni e giostre differenti, consentendoci di sperimentare emozioni sempre nuove sia nel costruirlo, sia nel visitarlo. L'aspetto più divertente del gioco, infatti, sarà quello di provare le giostre in prima persona. In questo modo, potremo girare nel nostro parco come se fossimo uno dei tanti visitatori e scoprire se ci divertiamo di più con le Fauci Canine o con l'Azteco Rama.

Non manca, però, il rovescio della medaglia. Solo quattro tipi di parco-giochi sono, forse, un po' pochini. È vero che per arrivare all'ultimo dovremo faticare parecchio, ma sarebbe stato più divertente realizzare più parchi, con le difficoltà meglio distribuite, invece di concentrarle in poche alternative complesse da gestire. Un difetto che pesa, anche se *Theme Park World* rimane divertentissimo e molto colorato.

Un grosso merito va attribuito alla grafica in stile fumetto, che dà il meglio di sé nelle sequenze in prima persona.

Sarà uno spettacolo nello spettacolo quando visiteremo il nostro parco in mezzo a una folla di famiglie e bambini festanti, tutti intenti a spassarsela facendoci diventare ricchi!



Questa è la Danza del Ventre?

GMC IN BREVE

Theme Park è:
- una simulazione gestionale
- divertente
- immediato

Theme Park non è:
- troppo vario
- longevo
- innovativo

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore Bullfrog ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P200 32MB di RAM ■ Sistema Consigliato PII 266, 64 MB di RAM, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.ea.bullfrog.com

IN ALTERNATIVA...

Roller Coaster Tycoon, Giu 99, 7
L'unico vero antagonista. Quasi identico nella forma, ma forse meno bello da vedere

Dungeon Keeper 2, Ago 99, 9
Forte carica ironica per una specie di parco giochi gestito dal Signore del Male

***Theme Park World* è divertente e facile da iniziare, ma purtroppo diventa difficile da gestire avanzando nel gioco.**

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	9
SONORO	7	LONGEVITÀ	6

7

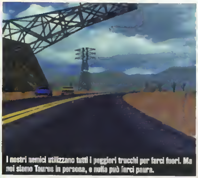
GENERE: GUIDA

INTERSTATE'82

Caliamoci in un futuro in cui la giustizia si farà rispettare con le maniere pesanti, in nome della legge e di un amico da ritrovare.

MACCHINE DA GUERRA

In *Interstate '82* possiamo scegliere tra oltre 30 auto differenti, che sono riconducibili a quattro categorie principali. Compatte: sono vetture piccole e maneggevoli, facili da guidare ma con poche armi e scarsamente resistenti. Medie: si tratta principalmente di auto sportive, molto veloci e guidabili, ma che faticano ad affrontare gli avversari più ostici. Berline: le tipiche mastodontiche macchine americane, resistenti e facilmente caricabili d'armi, ma meno guidabili che delle precedenti. Mezzi pesanti: autobotti, caterpillar e camion sono in questa categoria. Devastanti, ma un facile bersaglio per le armi avversarie.


I nostri nemici utilizzano tutti i peggiori trucchi per farci fuori. Ma noi siamo Taurus in persona, e nulla può farci paura.


In certi casi non si può certo andare per il sottile. In *Interstate '82* è possibile sfasciare diversi elementi del paesaggio.

BASATO sostanzialmente su una serie di sfide all'ultimo sangue tra auto dotate di ogni tipo d'armamentario, *Interstate '82* arricchisce questo concetto con una trama degna di un film d'azione, zeppa di personaggi intriganti e di colpi di scena, che seppure d'importanza relativa ai fini del gioco, contribuisce ad aumentarne lo spessore. Nei panni di Taurus – il nome è tutto un programma – uno sbirro di quelli duri fino alla morte, con un passato ricco di rimorsi e nemici, abbiamo il compito di ritrovare il fratello scomparso della nostra compagna d'avventura. Tutto questo viene spiegato man mano che si procede nel gioco, attraverso una serie di filmati che fanno da intermezzo tra una missione e l'altra.

Quello che dobbiamo fare, sostanzialmente, è completare i van livelli, facendo scempio di chiunque intenda metterci i bastoni tal le ruote. A bordo della nostra auto, opportunamente dotata di mezzi d'offesa, dobbiamo raggiungere determinati punti della mappa, in modo che ci venga fornito l'obiettivo successivo. È un sistema di gioco molto semplice, ma studiato abbastanza bene da risultare poco ripetitivo, anche se il trittico "guida-spara-raggiungi" riassume tutto ciò che c'è da fare.

Alcuni elementi, fortunatamente, contribuiscono a variare quest'impostazione, rendendo il tutto più interessante. Innanzitutto, è possibile cambiare auto nel corso di una missione. Questo per vari motivi. A volte siamo costretti ad abbandonare il nostro mezzo perché prossimo all'esplosione, altre volte abbiamo semplicemente la possibilità di cambiare auto in funzione delle difficoltà che ci aspettano. A volte, addirittura, alcune parti del livello possono essere completate soltanto procedendo a piedi.

> **"Un cocktail che ha il sapore del tabacco e la velocità dei proiettili"**

In ogni caso, i personaggi principali di questo titolo sono senza dubbio le auto. Ce ne sono moltissime, tutte diverse per caratteristiche. Si va dalle minuscole "caddy car" (quelle che si usano cui campi da golf) a mastodontici caterpillar da cantiere, passando per tutto quello sta in mezzo a questi estremi. Seppure gli sviluppatori sbandierino un modello di guida realistico, noi non l'abbiamo riscontrato: ogni auto si comporta diversamente a seconda delle dimensioni e della potenza, ma il realismo è davvero un'altra cosa.

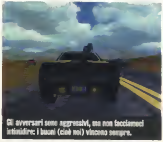
Le armi, però, non sono gratis, ma bisogna pagarle profumatamente. I crediti per comperare i nostri strumenti di morte li otteniamo facendo fuori gli avversari. Più un nemico ha valore, più soldi guadagniamo. Semplice, no? Il brutto, però, è quando ci capita di dover abbandonare la nostra auto superelaborata a causa dei troppi danni. In questo caso possiamo dire addio a tutti i soldi investiti e cominciare da capo.

Giocare a *Interstate '82*, a conti fatti, è però divertente e semplice. Lo spessore dato dalla trama da film, le numerosissime auto e la grande varietà delle armi lo rendono un titolo interessante e valido. Certo, il fatto di essere un "mix" tra vari generi può fare sì che lo si consideri né carne né pesce, e in effetti non è un gioco di guida, né uno sparatutto, né un'avventura. Vale la pena di darci un'occhiata, perché se riusciremo ad apprezzare la sua particolare impostazione, ci regalerà ore di divertimento.

GMC IN BREVE

Interstate '82 è
- un mix tra generi diversi
- facile da giocare
- dotato di un'ottima trama

Interstate '82 non è:
- dotato di un buon sistema di controllo
- molto vario
- particolarmente impegnativo


Gli avversari sono aggressivi, ma non facciamoci intimidire: i buoni (cioè noi) vincono sempre.

■ Casa Activision ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo PII 233 MHz 32 MB ■ Sistema Consigliato PII 450 MHz 64 MB ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet, Rete ■ Internet www.activision.com

Originale e divertente, è un riuscito mix di diversi generi. Forse poco vario a non adatto a tutti, ma molto ben fatto

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

7

IN ALTERNATIVA...

Rollcage, Apr 99, [illegible] Un gioco di corse senza nessuna esclusione di colpi

Carmaggeddon 2, Dic 98, 7 Datato ma ancora sconvolgente, come 'Arancia Meccanica'

GENERE: GESTIONALE

PIZZA SYNDICATE

Avere una propria attività commerciale è bellissimo, se bisogna lottare per difenderla!

UNA PIZZA AL TAVOLO 7!



Per inventarci un pizza di successo dovremo tenere conto dei gusti dei frequentatori della città dove ci troviamo e delle loro preferenze particolari per ogni fascia d'età. I ragazzi odieranno magari le verdure, ma potrebbero gradire un po' di frutta esotica con un bel contorno di formaggio, mentre, invece, i loro genitori, potrebbero preferire qualcosa di più classico e gustoso, con, magari, dell'aragosta tagliuzzata. Tramite la grattugia in alto a destra dello schermo, infatti, potremo decidere di sminuzzare i vari ingredienti. In questo modo, potremo prendere un pomodoro e decidere di tagliarlo a fette circolari, a mezzaluna, in quarti o farne una bella e succosa polpa. E così via con tutti gli altri ingredienti...




Le nostre missioni per il crimine organizzato si svolgeranno in città reali che potremo riconoscere da monumenti famosi.

Arredare per bene il nostro locale sarà il primo passo verso il successo. Pulito, elegante ma comodo.

IL concetto alla base di questo divertentissimo titolo Dynamic è sicuramente l'ironia sfrenata che costituisce uno dei due temi fondamentali del gioco. *Pizza Syndicate* è uno dei titoli più divertenti che ci siano in circolazione oggi e, dobbiamo ammetterlo, siamo rimasti colpiti dal modo in cui sono state create le situazioni comiche e il sistema gestionale, vero pilastro del gioco. Ma andiamo con ordine. Lo scopo principale di *Pizza Syndicate* è quello di far crescere la nostra piccola attività fino a schiacciare la concorrenza e prendere il potere nel commercio della pizza in alcune città sparse per tutto il mondo. Ogni città costituirà un diverso scenario da affrontare e da superare. Potremo ritrovarci a Venezia per contrastare l'unica pizzeria della città o a Barcellona per cercare di abbattere i sindacati già esistenti. *Pizza Syndicate* è, infatti, un gioco completo, divertente e arguto, che ci aiuterà a passare un bel po' di ore in tutta tranquillità. In questo gioco dovremo essere capaci di gestire un impero commerciale dalle sue fondamenta fino alla sua massima espansione, in modo da creare un consorzio multinazionale della pizza, un vero e proprio sindacato basato su attività lecite e non.

All'inizio dovremo faticare (e parecchio!), eseguendo anche piccole operazioni criminali per guadagnarci la notorietà di persona fidata e capace di cavarsela in ogni situazione. L'aspetto più divertente del gioco è però dato dalla sua duplice anima. Oltre alle attività non lecite, gli accordi con altri sindacati del crimine già forti per eliminare gli avversari e operazioni criminali (riciclaggio del denaro sporco, estorsioni e tanto altro) di ogni genere, dovremo essere anche dei bravi imprenditori per far quadrare i bilanci e accrescere la nostra forza nella città dove stiamo operando. Nel gestire le nostre pizzerie potremo davvero tenere conto di tutto.

"Pizza Syndicate è un gioco completo, divertente e arguto"

Il tipo e la qualità degli addobbi e dei suppellettili, il servizio, oltre alla scelta del personale, saranno i nostri compiti primari, cercando anche d'attirare la clientela con le campagne pubblicitarie su giornali e TV o con le nostre pizze personalizzate!

Pizza Syndicate ha, comunque, due anime sempre ben distinte. Una è quella gestionale, dove dovremo essere dei bravi ragionieri sia nei guadagni in chiaro, sia in quelli più oscuri e nascosti. L'altra è costituita da quella più "arcade", nella quale dovremo inventarci le nostre pizze o trasportare un pacco che scotta da un punto all'altro della città. Il risultato è un gioco "misto", che riesce ad accontentare il pubblico con le sue trovate divertenti quanto con il suo sistema di controllo, vario e completo in ogni sua parte (anche se non è del tutto immediato).

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Pizza Syndicate è:
- intuitivo
- unico
- comico

Pizza Syndicate non è:
- facile
- comune
- perfetto

■ Casa Dinamic Multimedia ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore In edicola ■ Telefono - ■ Prezzo 39.900 ■ Sistema Minimo P166 MHz 32 MB ■ Sistema Consigliato P200 MMX 64 MB ■ Acceleratori Grafici nessuno ■ Multigiocatore No ■ Internet www.dinamic.it

IN ALTERNATIVA...

Dungeon Keeper 2, Ago 99 9 — Gestire un regno del terrore non è stato mai così facile. Imperdibile!

SimCity 3000, Mar 99 8 — L'unica possibilità di diventare sindaco di una città, senza essere eletti

Risate, gangster e soldi: un trittico davvero incredibile. Non è un gioco perfetto ma è davvero divertente...

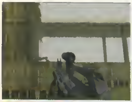
GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

7

GENERE: STRATEGIA 3D

DELTA FORCE 2

Una forza speciale di super soldati che probabilmente esiste nella realtà, ma che certamente possiamo giocare sui nostri monitor.





Un'immagine tratta dalla sequenza introduttiva. Il filmato è piuttosto breve, ma molto ben realizzato.

LA VOCE IN RETE

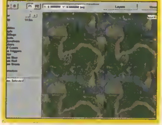
Delta Force 2 è doteto di un sistema chiemato "Voice Over Net" che permette di comunicare con gli eltri giocatori vie Internet durante le partite in rete. Tutto quello che ci serve è un microfono e, naturaimente, une scheda sonora. Tutto il software reletivo e questa funzione è già contenuto nel gioco e non è necessario installere nient'altro.

DELTA FORCE

Creata nei 1997 eppositamente per occuparsi della crescente minaccie terroristica, la Delta Force contiene esclusivemente soldeti d'elite erruolati tra i berretti verdi e i Ranger. Il loro eddestramento è durissimo e mirato e operazioni come recupero ostaggi o tecniche enti terrorismo. L'unità Delte Force è segretissime, e lo stesso dipertimento deiie difesa degli U.S.A. ne emmette e stento l'esistenza.

MISSIONI PERSONALIZZATE

Per la gioia di noi "creatori di mondi", il gioco contiene un completo editor di scenari che possiamo utilizzare per creare da zero le nostre missioni. Il programma è abbastanza complesso, ma è compreso un manuale in formato .pdf (quello di Acrobat Reader) che spiega come utilizzarlo. All'interno dell'editor sono presenti tutti gli oggetti e i personaggi che si vedono nel gioco, dai terroristi agli alberi per decorare le zone operative. Un'aggiunta senz'altro interessante che aumenta la longevità del titolo.



PROVIAMO a immaginare un reparto militare composto da uomini scelti e duramente addestrati nell'uso di armi da fuoco e nel combattimento corpo a corpo.

Immaginiamo che questi soldati siano dotati dei migliori ritrovati tecnologici in fatto di equipaggiamento e armamenti. Immaginiamo che il reparto sia adibito a compiti particolari, segreti e delicati, e che di conseguenza la sua esistenza sia conosciuta a pochissime persone per questioni di sicurezza. Immaginiamo tutto questo e avremo un'idea piuttosto precisa di quello che è la Delta Force. Il soggetto era di quelli interessanti, e infatti la Novalogic, qualche anno fa, dedicò un gioco a questi uomini eroici. Il momento del seguito ufficiale è arrivato e ora abbiamo tra le mani il numero due della serie.

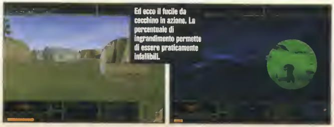
Delta Force 2 fa parte di quella categoria di giochi, ultimamente molto frequentata, che comprende anche *Rainbow Six*, *Rogue Spear*, *Spec Ops 2 Hidden & Dangerous* e diversi altri. Si tratta sostanzialmente di prendere il comando di un reparto speciale e di guidarlo all'assalto in operazioni di stampo militare che hanno a che fare con il recupero di ostaggi, con la guerra ai terroristi o con l'infiltrazione in basi militari.

È proprio di questo che ci occupiamo in *Delta Force 2* quando, dopo aver assistito a un'introduzione filmata breve ma molto intensa, ci ritroviamo alle prese con il menu principale del gioco. Dopo



un breve attimo di smarrimento dovuto all'assenza di un tutorial o di qualche missione di addestramento, ci verrà proposto di scegliere tra la modalità "Campagna", dove affronteremo una serie di scenari in sequenza divisi tra due principali teatri di operazioni e una serie di missioni singole. Le due campagne disponibili sono ambientate tra i ghiacci dell'Antartide e nello sperduto stato africano del Chad, con il terrorismo dietro a ognuna delle due operazioni. Le missioni singole saranno invece ambientate nei luoghi più disparati e avranno di volta in volta come scopo il salvataggio di un pilota NATO caduto in mani nemiche, il recupero di personaggi politici tenuti in ostaggio, l'eliminazione di basi militari ribelli e così via.

Nella maggior parte dei casi opereremo in solitudine, ma qualche volta capiterà di trovarci all'interno di una squadra. Sfortunatamente non abbiamo la possibilità di controllare i movimenti dei nostri compagni, in quanto il piano delle operazioni non sarà opera nostra, come avviene, per esempio, in *Rogue Spear*, ma dovremo limitarci a seguire una serie di "punti di controllo" (waypoint) segnalati su una piccola mappa in un angolo dello schermo. Seguendo questi punti arriveremo nelle "zone calde" delle vane missioni e affronteremo la resistenza nemica. Per farlo, avremo a disposizione un considerevole arsenale che comprende un gran numero di fucili, mitragliatori e pistole tutti rigorosamente reali. Inoltre, potremo contare su altro equipaggiamento composto da granate di vario genere, cariche di esplosivo e molto altro ancora. La visuale standard impiegata dal gioco è quella classica in prima

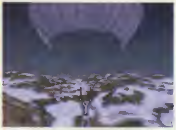


Ed ecco il fucile da cecchino in azione. La percentuale di ingrandimento permette di essere praticamente infallibili.

L'ARMA LETALE

Il suo nome in codice è M40A1. In pratica, è un fucile di precisione letale sia nel mondo reale, sia in quello ricreato dal gioco. La sua potenza e la sua precisione sono sconcertanti: basato sul modello Remington, questo gioiello della tecnologia militare ha un calibro 7.62 ed è fabbricato interamente a mano.
La canna è in acciaio rinforzato, mentre il telaio è in leggerissima e resistente fibra di vetro. Con il suo raggio d'azione di 800 metri e il suo mirino telescopico a dieci ingrandimenti, l'M40A1 è l'arma preferita dai Marine americani.







REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *Delta Force 2*

■ SISTEMA **P166, 32 Mb RAM, Voodoo 1 (4 Mb)**



VERDETTO: in 640x480 il gioco è fluido, ma i contorni sono molto sgranati.

■ SISTEMA **P2 300, 64 MB RAM, Voodoo 1 (4 Mb)**

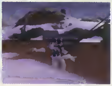


VERDETTO: in 1024x768 la definizione è buona, ma il gioco è lento anche su Pentium 2





Dopo aver piazzato le cariche di esplosivo sulle postazioni nemiche è giunto il momento di farle esplodere con il detonatore.



Ovviamente, potremo anche usare la tenuta mimetica per evitare di farci sorprendere dal nemico.

persona, ma è anche possibile adottare una prospettiva esterna oltre che sfruttare un sistema di telecamere che permette di visualizzare la zona circostante e identificare comodamente i bersagli con le nostre armi. Parlando di armi, c'è da dire che la parte del leone è senza dubbio svolta dal fucile di precisione M40, un'arma da cecchino che dispone di un mirino telescopico per inquadrare i nemici a distanza. Delle due armi che potremo portare con noi in missione, questa sarà una scelta più o meno obbligatoria in

> **"Delta Force 2 non è *Quake 3*, ma nemmeno una simulazione al livello di *Rogue Spear*"**

quanto i nemici hanno l'abitudine malsana di comparire da lontano e di sbagliare mira molto di rado. Far saltare un manipolo di ribelli a colpi di bazooka è un obiettivo certo allettante, ma difficilmente realizzabile.

Inutile precisare, a questo punto, che *Delta Force 2* non è *Quake 3 Arena*, ma nemmeno si può dire che si tratti di una simulazione al livello di *Rogue Spear*.

Venendo a mancare tutta la fase di preparazione tattica alla missione, quello che resta è l'azione vera e propria. Questa però si riduce al seguire i già citati punti di controllo tentando di evitare per quanto possibile di farsi scorgere dal nemico e di eliminare gli avversari alla distanza servendosi del fucile di precisione. Ogni tentativo di andare all'assalto con l'arma in pugno e il coltello tra i denti sarà destinato a fallire miseramente.

Il sistema grafico adottato dai programmatori della Novalogic non è un fulmine di guerra e infatti, dal punto di vista estetico, il gioco non è bello come avrebbe potuto essere. Questo nonostante il supporto Direct 3D.

Anche se i punti a sfavore di *Delta Force 2* sono, come si vede, piuttosto numerosi, è tuttavia possibile divertirsi giocando. Questo per via delle molte armi disponibili e grazie all'approccio che per forza di cose si deve adottare; un approccio che ricorda molto da vicino quello di *Thief: The Dark Project*, dove cioè l'importante non è tanto sparare a tutto ciò che si muove, quanto mirare giusto e passare inosservati. Le animazioni sono convincenti e non è raro assistere a scene di terroristi colpiti che cadono in modo molto realistico per poi strisciare al suolo per qualche metro prima di uscire di scena.

Un'altra caratteristica che vale la pena di citare e che fa di questo gioco un titolo comunque appetibile, è la presenza dell'opzione multigiocatore, attraverso la quale si può accedere al sito chiamato "Novaworld" e giocare contro avversari umani in tutto il mondo assolutamente gratis. Un titolo non del tutto da scartare, quindi, ma forse che fa parte di quella categoria di giochi che vale la pena di provare prima dell'acquisto, e che potrebbe lasciarci con l'amaro in bocca.

GMC IN BREVE

Delta Force 2 è:
- ■ Piuttosto difficile
- ■ A tratti un "arcade"
- ■ Semplice da usare

Delta Force 2 non è:
- ■ Graficamente esaltante
- ■ Molto tattico
- ■ Veloce

■ Casa Novalogic ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo Minimo P166, 32 MB di RAM ■ Sistema Consigliato Pentium II, 64 MB di RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore via rete o Internet ■ Internet www.novalogic.com

IN ALTERNATIVA...

Thief: the Dark Project, Feb 98 **8** — In fatto di tatticismo e movimento nell'ombra non ha paragoni

Shadow Company, Nat 99 **8** — Più immediato e più tattico, con una visuale esterna e un'ottima grafica

Abbastanza divertente, a metà strada tra una simulazione e un "arcade", con delle buone ambientazioni e una grafica sottotono. Non è male, ma in giro c'è di meglio.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	6
SONORO	5	LONGEVITÀ	6

6

GENERE: AZIONE

URBAN CHAOS

Le inquietudini del nuovo millennio sono arrivate nelle nostre città. Siamo pronti ad affrontarle?



Il nostro duro allenamento prevede anche imparare a infrangere i limiti di velocità!



Certe missioni sono a tempo e solo restando entro i limiti possiamo superarle.

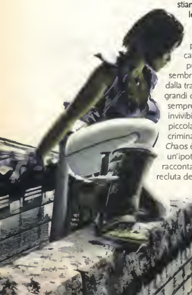


UN UTILE MARCHINGEGNO

Nel corso di tutti i livelli che dovremo affrontare, un oggetto si rivelerà sempre più utile: il piccolo radar che avremo sempre a disposizione nello spazio in basso a sinistra del nostro monitor. Questo utilissimo strumento ci segnalerà la posizione degli obiettivi che dovremo raggiungere, indicati come dei pallini grossi e colorati che potremo seguire tramite le frecce dello stesso colore. I puntini rossi, invece, segnalano gli incontri spiacevoli che potremo fare durante il livello: rappresentano, infatti, i malviventi che pullulano nella città.
Potremo decidere di affrontarli, ma non sarà necessario confrontarsi con tutti, anche se farlo si rivelerà abbastanza utile perché ogni malvivente potrebbe portare con sé un bonus come punti salute, nuove armi o munizione per le stesse: a noi la scelta.



UN passo scritto da Nostradamus recita che alla fine del 1999 il Re del Terrore scenderà sulla Terra per seminare distruzione. Se siamo ancora qui, qualcosa è andato storto (o, forse, per il verso giusto!) ma resta il fatto che *Urban Chaos* nasce con una premessa ben precisa: il vero problema del millennio che stiamo iniziando sono le metropoli, covo dei peggiori vizi umani. Una profezia che sa di catastrofico ma che, purtroppo, non sembra discostarsi troppo dalla tragica realtà delle grandi città moderne, sempre più affollate e invivibili a causa della piccola e grande criminalità. *Urban Chaos* è ambientato in un'ipotetica metropoli e racconta le avventure della recluta della polizia locale D'Arci Stern. Il nostro viaggio all'interno del mondo della criminalità inizierà proprio con l'addestramento. In questo modo, potremo prendere confidenza con l'interfaccia di gioco, abbastanza intuitiva e completa. Con D'Arci potremo correre, saltare e arrampicarci, ma non solo. Fare a pugni, maneggiare le armi e guidare in maniera spericolata, saranno le nostre prime prerogative se vorremo sopravvivere nel caos cittadino. Oltretutto, in alcune missioni, dovremo dimostrarci capaci di perizie di ogni genere, essere bravi a infiltrarci in un posto senza essere scoperti e piazzare qualche esplosivo per rompere le uova nel paniere a uno spacciatore oppure a un trafficante d'armi. La nostra vita non sarà mai monotona: come ogni paladino della giustizia che si rispetti, avremo anche noi il nostro nemico numero uno e, ben presto, scopriremo chi è, anzi, chi sono...



"Le nostre metropoli, vero covo dei peggiori vizi umani"

Nel corso del gioco, avremo a che fare con piccola e grande delinquenza. Per le strade, tramite il nostro radar, potremo seguire lo svolgimento della nostra missione e ci confronteremo con rapinatori, assassini e semplici attaccabrighe, sempre pronti a infastidire noi e gli onesti cittadini della nostra città.

DUE EROI DURI A MORIRE

Vediamo chi sono i nostri due paladini della giustizia e quali sono le loro caratteristiche.



La vera protagonista del gioco, la bella e atletica D'Arci. Suo padre era un grande poliziotto e un caro amico di Roper. La piccolina ha deciso di darsi da fare per cercare di guadagnarsi lo stesso rispetto che aveva il genitore.
Ma la strada è lunga e molto tortuosa...



Dall'aspetto un po' trasandato, Roper si presenta un po' maluccio, ma si rivelerà l'unico valido aiuto nel corso delle nostre peripezie durante il gioco e diventerà, di tanto in tanto, il nostro alter-ego per aiutarci in alcune missioni. Chissà perché non è più nella polizia?

REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *Urban Chaos* sul nostro computer

■ Sistema **P233, 32 MB di RAM, nessuna scheda 3D**



VERDETTO: Scadente, decisamente ingiocabile! Perderemo presto la pazienza...

■ Sistema **PII 450, 64 MB di RAM, scheda Direct3D**



VERDICT: Molto meglio, così si risolvono i piccoli problemi del gioco. La grafica noin subisce rallentamenti.







Con un po' di esplosivo possiamo organizzare un gran bello scherzetto!

Affrontando questi personaggi, potremo guadagnare utili medikit per curarci o bonus per far crescere il nostro amato personaggio nelle quattro caratteristiche che lo delineano. D'Arci Stern, difatti, migliorerà le sue capacità attraverso il gioco e, in questo modo, potremo accrescerne la Tempra, i Riflessi, la Forza e la Resistenza, diventando sempre più competitivi e pronti all'azione!

Prima di ogni missione verranno evidenziati gli obiettivi principali e controlleremo in che zona della città si svolgerà, in modo da essere ben preparati a tutte le evenienze. Durante le azioni dovremo, per prima cosa, adempiere ai nostri compiti e portare a casa la pelle così da proseguire nella nostra carriera. Oltretutto, per accedere a un certo blocco di missioni, dovremo superare tutte le precedenti con successo.

Urban Chaos è un gioco abbastanza vario, che diverte anche nel corso delle missioni più complesse, senza mai lasciarci con il sospetto che siano improponibili o troppo difficili. Certo, in alcune situazioni dovremo essere davvero dei bravi poliziotti, ma gli ostacoli da superare risultano sempre ben calibrati. La possibilità di far crescere il nostro personaggio, poi, dà una sfumatura nuova al genere del gioco d'azione, fino a oggi basato troppo spesso su protagonisti "statici", anche se caricati di maggior atmosfera e con una storia personale più curata.

L'elemento distintivo dei giochi d'azione, in *Urban Chaos*, cambia (e di parecchio!),

Le risse in giro per la città saranno il nostro pane quotidiano!



rispetto a giochi più blasonati, senza però sfigurare.

Confrontarsi con Lara Croft, da *Tomb Raider 4*, o con le peripezie horror di *Resident Evil 1 & 2* non è un'impresa facile *Urban Chaos* ne esce sconfitto ma solo ai punti e di poco. Infatti, pur godendo di una struttura di gioco ben precisa, innovativa e senza sbavature, *Urban Chaos* pecca nel sistema grafico. Sembra strano, eppure, pur richiedendo uno sforzo tecnologico notevole, il gioco va ogni tanto in panne, rallentando, per esempio, a causa degli effetti di nebbia (questo anche su macchine veloci, ovviamente!). Anche nella fase di corsa in macchina, a volte, si potranno notare piccole imperfezioni grafiche

Urban Chaos non è forse il miglior gioco d'azione in prima persona, ma riuscirà sicuramente a divertire (e parecchio!) gli amanti di questo genere e, magari, ad avvicinare chi si sentiva scoraggiato da *Tomb Raider* e soci.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Urban Chaos è:
- ■ Immediato
- ■ Veloce
- ■ Vario

Urban Chaos non è:
- ■ Troppo originale
- ■ Noioso
- ■ Un gioco perfetto

■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Mucky Foot Productions** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **99.900** ■ Sistema Minimo **P233 MHz, 32 MB di RAM** ■ Sistema Consigliato **PII 300 MHz, 64 MB di RAM** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **Internet** ■ Internet **www.eidos.com**

IN ALTERNATIVA...

Tomb Raider 4 Gen 00, 8
L'ultimo nato di una dinastia di giochi d'azione e d'avventura. Serve altro?

Indiana Jones e la Macchina Inf., Nat 99 8
L'archeologo più avventuroso del pianeta ritorna alla grande sui nostri monitor

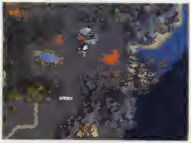
***Urban Chaos* ci diverte, proponendoci idee nuove in un genere un po' povero di novità. Purtroppo ha i suoi problemi e non sono tanto nascosti...**

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	8	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	7	

GENERE: STRATEGIA

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE

Vento di novità nei reami di Erathia!

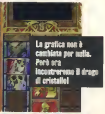




Troveremo tonnellate di oggetti magici.







La grafica non è cambiata per nulla. Però ora incontreremo il drago di cristallo!



LA SAGA DI MIGHT AND MAGIC

Questa saga include sette capitoli del gioco di ruolo, l'ultimo dei quali, *Might & Magic VII*, ha riproposto un mondo virtuale fantasy credibile e ricco di missioni e personaggi. Si tratta di un gdr classico, potremmo dira "vecchia maniera", in cui è importantissimo creare i personaggi "aggiustando" al meglio le loro caratteristiche e farsi le mappe dei sotterranei (nonostante sia presente una mappa automatica). Inoltre, da tre anni a questa parte, agli episodi del gioco di ruolo si sono affiancati i tre episodi del gioco di guerra a turni, per l'appunto *Heroes of Might and Magic*. Infine, è in dirittura di arrivo *Crusader of Might and Magic*, più simile a *Tomb Raider*, di cui possiamo trovare il demo sul CD di GMC di questo mese.

I giochi di guerra a turni stanno scomparendo dai nostri computer: con la possibile eccezione di *Age of Wonders*, provato per voi in questo stesso numero di GMC, gli ultimi dieci titoli di strategia degni di nota utilizzano tutti un sistema di controllo in tempo reale. Ben venga quindi *Armageddon's Blade*, nonostante sia una semplice espansione per *Heroes of Might And Magic 3*. Il gioco nella sua essenza è rimasto identico: Caterina, la nostra "datrice di lavoro" in *Heroes 3*, decide di invadere un nuovo reame, Eeofol. Dovremo così prendere armi, bagagli e esercito e cercare di conquistare ogni "zona" assegnataci da Caterina seguendo scrupolosamente le sue istruzioni.

Non si tratta quindi di un gioco a sé stante, ma di una corposa collezione di scenari, poco meno di una quarantina, che però sono giocabili sia in modalità "normale" sia in quella "alleati", avvalendosi cioè dell'aiuto di un giocatore computerizzato che ci aiuterà in tutti i modi possibili.

Oltre agli scenari, ovviamente, è stata aggiunta a una nuovissima campagna, che come nell'*Heroes of Might and Magic 3* originale, è suddivisa in quattro diverse sottocampagne, che quando avremo completato ci permetteranno di accedere ad altre due campagne da incubo. Queste sei nuove campagne sono davvero difficili: se abbiamo incontrato qualche difficoltà nel titolo originale, dovremo aspettare di sudare sette camicie per cavarcela. Gli eroi avversari sono furbissimi, e attaccano immancabilmente ogni città lasciata sguarnita, e capita spesso che mentre i nostri quattro condottieri stanno mettendo a ferro e fuoco il reame nemico, quelli del nostro avversario appaiano dal nulla carichi di draghi e ogni altra unità di livello quattro per fare a pezzi le nostre povere cittadine.

"Gli eroi avversari appariranno dal nulla alla prima nostra ingenuità!"

Per fortuna, non tutte le missioni sono del tipo "conquista tutto". A volte dovremo attraversare una vallata, altre dovremo eliminare un gruppo di creature (in special modo, draghi!). Spesso e volentieri avremo a disposizione un numero limitato di turni per completare la missione.

Oltre a scenari e missioni nuove, faremo la conoscenza con 12 creature mai viste prima (ovviamente, la maggior parte di queste creature sono draghi!) e di 7 eroi pregenerati che possiamo classificare tra i più cattivi e forti di questa saga.

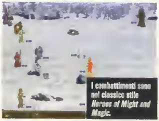
Completano il tutto un nuovo editor di scenari, qualche modalità multigiocatore rinnovata, e soprattutto un nuovo creatore casuale di scenari.

Insomma, se ci siamo divertiti con *Heroes 3*, *Armageddon's Blade* non ci deluderà affatto – anzi, potrebbe sembrare persino troppo difficile!

GMC IN BREVE

Armageddon's Blade è:
- divertente
- difficile
- un'espansione

Armageddon's Blade non è:
- affatto semplice
- qualcosa che finiremo in tre serate
- un gioco a sé stante



I combattimenti sono nel classico stile *Heroes of Might and Magic*.

■ Casa 3DO ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 49.900 ■ Sistema Minimo P133, 32 MB di RAM, 100 MB ■ Sistema Consigliato P 200, 64 MB di RAM ■ Acceleratori Grafici nessuno ■ Multigiocatore via Internet ■ Internet www.3do.com

Difficile ma divertente. Metterà a dura prova anche i migliori giocatori dell'*Heroes of Might and Magic 3* originale.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

7

IN ALTERNATIVA...

TA: Kingdoms, Dic 98 9 — Divertente e giocabilissimo gioco di guerra in tempo reale, specie multigiocatore

Age of Wonders, Feb 00 7 — Grafica scarna, ma giocabilità a livelli "storici" e vecchio stile!

GENERE: GUIDA

F1 '99

Il campionato 1999 di F1 ci ha lasciato l'amaro in bocca? Riscriviamolo noi...



Il replay consente di rivedere le fasi più emozionanti della nostra gara.

TELECRONACA DIRETTA

Durante le gare di *F1 '99*, le varie fasi della corsa sono commentate in tempo reale dalla voce, familiare per tutti gli appassionati dello sport dei motori, di Andrea De Adamich. Purtroppo la qualità della telecronaca è ben lontana dall'eccellenza in materia, ben espressa dai commenti dinamici proposti dai giochi di calcio della serie FIFA. Il buon De Adamich si limita infatti a leggere la griglia di partenza, a sottolineare le sbavature nella nostra guida e a farfugliare qualche generica frase di circostanza: niente di entusiasmante, insomma. Anzi, dopo qualche ora di gioco un certo senso di fastidio comincia a farsi largo nella nostra mente...



La partenza è la fase più delicata di tutto il gran premio: dovremo stare attenti a non accelerare troppo presto o potremo incorrere nella penalità di non stop and go.





FORMULA 1 SUL WEB

All'indirizzo www.formulaone99.com non c'è il solito sito di lancio e supporto dell'ultimo prodotto della Psygnosis, ma un vero e proprio punto di riferimento per gli appassionati della massima serie automobilistica. Non solo sono riportati i risultati e le classifiche di tutti gli eventi della stagione 1999, ma anche delle schede piuttosto complete di piloti e squadre. Particolarmente interessante la sezione di link esterni, che propone una rassegna completissima degli indirizzi di tutti i siti ufficiali dei piloti e delle squadre, su cui è possibile reperire informazioni aggiuntive. Tanta completezza nasconde una grossa pecca: si parla tanto di F1 ma pochissimo del gioco! D'accordo, non si può avere tutto dalla vita, ma decisamente gli sviluppatori hanno un po' perso di vista l'obiettivo principale che deve avere il sito di riferimento di un videogioco



DA qualche anno a questa parte non passa stagione senza che i titoli sportivi di punta vengano aggiornati e riproposti al pubblico. A volte si tratta di scelte quasi pretestuose per continuare a cavalcare l'onda di successo di un titolo, ottenendo il massimo risultato con il minimo sforzo. In altre circostanze, invece, è l'aggiornamento sportivo a dare il la per introdurre novità tecniche di rilievo, tali da portare alla realizzazione di un prodotto realmente innovativo. Difficile dire che *F1 '99* possa rientrare in quest'ultima categoria.

Dopo il primo *Formula 1*, targato 1995, e *F1 '97*, la sensazione sembra che la Psygnosis abbia speso più risorse ad acquistare la licenza ufficiale (sicuramente venduta a peso d'oro dalla FIA) che non nello sviluppare il terzo capitolo di questa serie *Formula 1* ha sempre avuto dalla sua una considerevole giocabilità, una bella grafica e l'indiscusso merito di permettere a tutti i giocatori di provare in pochi minuti il brivido di pilotare una F1 senza perdere settimane a leggere manuali, studiare circuiti, impazzire sugli assetti. In questo *F1 '99* non è affatto diverso dai predecessori. La parola d'ordine è rimasta immediatezza: il tempo di installare il gioco e lanciarlo e si sta già battagliando con Hakkinen, per restituire dopo un ventennio il titolo piloti alla scuderia del cavallino. Naturalmente non è obbligatorio vestire i panni dei paladini della Ferrari, possiamo impersonare uno qualunque dei piloti che hanno dato vita all'ultima stagione della massima serie automobilistica, e guidare le stesse vetture che sono state affidate alle loro mani guantate.

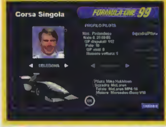
La licenza ufficiale, con tutto quello che costa, è stata sfruttata fino in fondo dalla Psygnosis, proprio per inserirci al meglio nell'atmosfera del campionato di F1 più combattuto dell'ultimo decennio. Stessi



La schermata di selezione dei circuiti propone una panoramica del tracciato prescelto.

UNO SGUARDO ALLA PROSSIMA STAGIONE

Il nuovo campionato di F1, al via il prossimo mese, propone numerose novità: a livello tecnico l'aspetto più interessante sarà l'esordio del motore BMW, che andrà a equipaggiare le monoposto della Williams, affidate a Ralf Schumacher e a... mister X. Al momento di andare in stampa, infatti, non si sa ancora chi affiancherà il pilota tedesco in seno al team inglese, visto che il nostro Alex Zanardi è stato giubilato senza troppi complimenti, nonostante un contratto scritto a chiare lettere, probabilmente causa di una stagione molto, anzi troppo, sfortunata. Ma questa è solo una delle tante novità che ha proposto il mercato piloti: tutti sanno che alla Ferrari è arrivato Barrichello al posto di Irvine, passato alla Jaguar (ex Stewart); forse meno noto è il passaggio di Alesi alla Prost, dove affiancherà il campione tedesco di F3000 Nick Heidfeld, da molti indicato come l'erede di Michael Schumacher. Novità anche in casa Sauber (con cui rientrerà in F1 Mika Salo dopo la parentesi ferrarista) e Jordan (il nostro Jarno Trulli ha preso il posto di Damon Hill, ritirato). McLaren e Benetton hanno, invece, da tempo riconfermato i loro piloti 1999. Non ci resta che aspettare con ansia l'avvio della stagione e incrociare le dita per gli uomini di Maranello...









attori della realtà, dunque, e naturalmente stessa scenografia: i sedici circuiti su cui si è articolata l'ultima stagione, compreso l'inedito tracciato malesiano di Sepang che tante speranze aveva infuso ai cuori ferraristi.

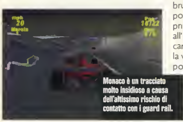
Gli ingredienti per farci venire voglia di giocare a indossare tuta, guanti e casco, insomma, ci sono tutti. I menu di *F1 '99*, oltretutto, si rivelano semplici e intuitivi, ma in realtà organizzano in modo organico una miriade di opzioni, che riguardano grafica, sonoro e difficoltà, diverse modalità di gioco (corsa veloce, singola gara o campionato) e un inatteso spessore tecnico: è possibile lavorare, almeno a grandi linee, sull'assetto della monoposto, impostare i meccanismi di aiuto alla guida (come il cambio automatico) e decidere quali regole speciali adottare. Infatti, è stato implementato tutto il regolamento sportivo dell'ultimo campionato, con tanto di stop and go e squalifiche per partenze anticipate e velocità eccessiva nei box.

Giunti finalmente al momento fatidico della guida, la sensazione immediata è quella di "sentirsi a casa": la visuale in soggettiva, il metodo di controllo semplice e intuitivo, la strumentazione chiara e leggibile e – novità della serie – gli specchietti retrovisori ci mettono subito a nostro agio all'interno dell'abitacolo virtuale. Per inciso, è comunque possibile selezionare una visuale di gioco differente, optando per una telecamera di bordo montata sull'alettone anteriore o sul telaio della vettura, oppure scegliendo una vista esterna da dietro o dall'alto.

La prima accelerata rivela un effetto sonoro del rombo del motore – campionato dalla realtà – piacevole e realistico, che rende bene l'idea di brutalità che associamo ai propulsori potentissimi delle monoposto di F1. La prima frenata rende piena giustizia all'efficienza spettacolare dei freni in carbonio, capaci di ridurre incredibilmente la velocità della vettura nello spazio di pochissimi metri. La prima curva rivela una tenuta di strada addirittura insospettabile e, probabilmente addirittura esasperata, visto che uscire di pista per velocità di percorrenza eccessiva è quasi impossibile. Il modello di guida, in effetti, in tutta la serie *Formula 1* è sempre stato fin troppo permissivo: va bene garantire la giocabilità a tutti, ma la sensazione è che gli sviluppatori abbiano un po' esagerato.

La prima presa di contatto con la pista, insomma, è davvero rassicurante. Se poi abbiamo un minimo di conoscenza del tracciato, e abbiamo già speso più di qualche ora con altri giochi di guida, vincere la nostra prima gara, al livello di difficoltà normale, è un'impresa alla nostra portata: i piloti gestiti dal computer francamente non brillano né per velocità né per intelligenza tattica, quindi i sorpassi sono abbastanza facili.

F1 '99 è praticamente tutto qui: tirare le somme non è quindi difficile. Si tratta di un gioco onesto, realizzato con l'obiettivo di permettere a tutti di rivivere in prima persona le emozioni dell'ultimo campionato di F1. Obiettivo sostanzialmente raggiunto, ma con la sufficienza stretta: a parte l'atmosfera creata dalla licenza ufficiale, in effetti, c'è ben poco di emozionante. Non la grafica, un po' stantia, né la giocabilità, eccessivamente semplice, né il ripetitivo commento di Andrea de Adamich, sono riusciti a incollarci al monitor fino all'obiettivo vero di tutti i tifosi: vedere di nuovo vincere un pilota della Ferrari.



Monaco è un tracciato molto insidioso a causa dell'altissimo rischio di contatto con i guard rail.

GMC IN BREVE

F1 '99 è:
- giocabilissimo fin dai primi minuti
- adatto a tutti
- l'unico gioco con licenza FIA 1999

F1 '99 non è:
- graficamente accattivante come *Formula 1* e *F1 '97*
- tecnicamente straordinario
- molto longevo

■ Casa **Psygnosis** ■ Sviluppatore **Studio 33** ■ Distributore **CD Verte** ■ Telefono **0331/226900** ■ Prezzo **74.900** ■ Sistema Minimo **P200 16 MB RAM** ■ Sistema Consigliato **PII 266, 32 MB RAM, Scheda 3D** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **rete locale** ■ Internet **www.formulaone99.com**

IN ALTERNATIVA...

Official F1 Racing, Giu 99 **8** – Vanta una grafica migliore di *F1 '99* ed è più coinvolgente a livello di guida.

Monaco GP Racing Sim. 2, Dic 98 **8** – Ideale per chi vuole un maggiore realismo a spese dell'immediatezza.

Un gioco di F1 con licenza ufficiale 1999, giocabile e immediato, ma deludente come terzo capitolo della serie *Formula 1*. Si poteva fare di più!

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	6

6

GENERE: AVVENTURA

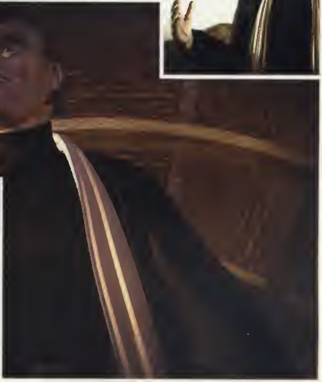
FAUST

Mai stati al centro di una contesa tra il diavolo e "quello del piano di sopra"? Ecco la nostra occasione!



MUSICA MAESTRO

La colonna sonora di *Faust* si avvale di melodie di compositori molto famosi, che ben si addicono alle atmosfere un po' maledette del gioco. Se le musiche ci piaceranno, è bene sapere che saranno raccolte in un CD audio della Universal Music Jazz, anche se purtroppo non sappiamo se arriverà anche in Italia.





Non può esistere una storia con il diavolo senza un patto, non è vero?

UN posto oscuro: Dreamland è minaccioso, come possono esserlo solo i parchi giochi finiti in disgrazia.

Un tempo, nemmeno molti anni fa, la gente affollava i suoi vialetti: persone normali, famiglie con bambini... e persone meno normali, decisamente molto meno normali!

Sette personaggi, impiegati in questo parco giochi, sono stati oggetto dell'attenzione del diavolo durante la loro vita, ma ora pare che ci siano dei dubbi sulla loro destinazione finale: paradiso o inferno?

La disputa pare irrisolvibile e di comune accordo il "capo" e il diavolo decidono di utilizzare un terzo elemento, una sorta di giudice esterno, che possa dare loro una mano a prendere le decisioni corrette. Noi siamo questo terzo elemento. Il nostro nome è Marcellus Faust e siamo stati convocati da Mefistofele in persona per quest'indagine ai confini del mondo reale.

"Mefistofele è un personaggio ironico al punto giusto"

Dovremo indagare nel parco giochi alla ricerca di scampoli di vita dei sette personaggi di cui sopra, cercando di scoprire come questi abbiano vissuto nel parco e se davvero le passioni che li guidavano hanno fatto loro meritare le pene dell'inferno.

Sembra una scelta difficile, ma lo diventerà ancora di più una volta entrati in contatto con le storie dei personaggi in questione. Non si tratta, infatti, di persone normali: ovviamente hanno avuto occasione di parlare con il diavolo almeno una volta nella vita, hanno accettato (o rifiutato) il classico patto che il demonio ha proposto loro... e hanno commesso azioni di cui, ora, potrebbero pentirsi molto amaramente.

Il campionario è discretamente vasto, si parte con un omicidio particolarmente efferato commesso per il troppo amore per il denaro, per esplorare vite di peccatori per scelta o per necessità, più o meno complici del proprio destino, con la prospettiva di un'eternità all'inferno sempre dietro la porta...

Il gioco, per fortuna, non ci mostra tutto nella prospettiva triste e pesante di una serie di vite destinate (forse) alla pena senza fine tra le fiamme infernali, anzi la presenza del diavolo spesso rallegra l'atmosfera generale del titolo. Mefistofele, sempre che non sia un suo sostituto per l'occasione, è un

UN GIOCO DIFFICILE

Abbiamo trovato alcuni degli enigmi di *Faust* un po' più difficili di quelli ai quali ci siamo abituati di recente. Questo è sicuramente un fatto positivo, ma mentre giochiamo teniamo ben presente che non tutto quanto vediamo sullo schermo è davvero ciò che crediamo e, soprattutto, ricordiamoci che molte locazioni e il loro contenuto possono cambiare con lo scorrere del tempo. Un esempio tra i tanti: nel doppio fondo del cassetto, nella foto, è celato un oggetto indispensabile per il gioco. Lo troveremo solo se, prima di aprirlo, avremo fatto lo stesso con un altro (ben determinato) cassetto. Potrebbe non sembrare tanto difficile, ma questa è solo una dimostrazione di come gli enigmi in *Faust* possano avere una certa logica, ma anche essere (a volte) molto impegnativi.



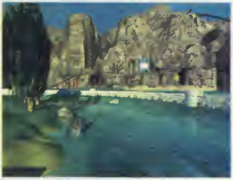
UN BUON DIAVOLO

Il diavolo ci segue con costanza durante tutte le nostre indagini. Non sono rari i momenti in cui si permette di intervenire per commentare qualcosa sulla vita degli abitanti di Dreamland o per sottolineare, con il suo inequivocabile stile, qualcuna delle nostre azioni.
La caratterizzazione spiritosa e ironica del diavolo aiuta molto a sdrammatizzare e soprattutto a smuovere un po' il ritmo del gioco che, altrimenti, potrebbe risultare davvero troppo lento.





Che strano macchinario! Grazie a questo apparecchio potremo creare un homunculus (qualunque cosa sia).





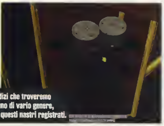
Non c'è nulla di più comodo di una botola in camera da letto, davvero!

personaggio ironico al punto giusto, che riesce con i suoi discorsi a trasmetterci la sensazione di essere all'interno di un film dalla trama molto particolare, e in fondo divertente.

Il gioco è diviso in sette episodi, in ognuno dei quali dovremo scoprire il più possibile sulla vita di una persona. Dovremo aggirarci per i luoghi dove questa abitualmente viveva le sue giornate, entrare in contatto con la sua realtà, comprendere il suo stile di vita e la sua personalità dagli oggetti che lo circondavano.

Tutto questo non è solo un modo di dire. Quando esamineremo alcuni oggetti particolari avremo come delle visioni: vedremo, o sentiremo, sequenze appartenenti al passato del personaggio di cui in quel momento stiamo esaminando la storia, così da poterci fare un'idea il più precisa possibile sulla sua vita.

Non saremo noi a decidere quando interrompere una particolare indagine. A seconda di quanto scopriremo, ci sarà comunicato quando dovremo interrompere i nostri sforzi. Insomma, il nostro compito è raccogliere informazioni e farci un'idea tutta nostra sul "caso": una volta scoperti dati sufficienti, passeremo automaticamente alla storia successiva.



Gli indizi che troveremo saranno di vario genere, come questi nastri registrati.

Esaminando il lato tecnico, non possiamo certo dire di trovarci di fronte a innovazioni di particolare pregio. Come già in altri titoli di stampo simile, potremo spostarci negli ambienti esplorabili in modo non completamente libero, ma quasi. Avremo diversi punti in cui potremo muoverci, per poi spaziare con lo sguardo in tutte le direzioni intorno a noi. Questo sistema grafico permette al giocatore una libertà controllata, ma sicuramente sufficiente per trasmettere una sensazione di presenza all'interno del mondo di gioco, cosa sempre molto positiva.

Nel nostro girovagare dovremo risolvere una serie di enigmi, vuoi per scoprire nuovi indizi, vuoi per superare ostacoli lasciati proprio dai protagonisti delle nostre indagini. Un esempio tipico è la bizzarra caccia al tesoro del secondo episodio, nella quale dovremo seguire degli indizi lasciati prima della sua dipartita, proprio dal personaggio su cui indaghiamo.

Gli enigmi che incontreremo nel corso dei vari episodi saranno tutto tranne che banali e semplici da risolvere, a volte sarà necessaria una notevole dose di concentrazione per comprendere dove cercare un certo oggetto, o cosa fare per ottenere un particolare risultato.

Le prove cui saremo sottoposti giocando a *Faust* saranno quasi sempre logiche, ma a volte il livello di associazioni richiesto per la soluzione di alcune parti nei vari episodi è, a nostro giudizio, fin troppo complesso.

Non intendiamo con questo affermare che occorre essere laureati per risolvere gli enigmi di questo titolo, semplicemente però dovremo essere disposti a passare molte ore a meditare su alcuni punti del gioco, perché alcune cose che possono sembrare semplici una volta risolte . non lo sono affatto prima che ci venga l'idea giusta per risolverle.

Può sembrare una considerazione banale, ma la mancanza di pazienza e concentrazione, giocando a *Faust*, può tranquillamente coincidere con la differenza tra il terminare il gioco, o rimanere fermi a metà del primo episodio senza alcuna possibilità di sbloccarci se non utilizzando suggerimenti esterni.

IL DIAVOLO PARLA ITALIANO

Faust arriverà nelle nostra case localizzato completamente nella nostra lingua, addirittura con l'opzione dei sottotitoli, che in questo caso potrabbero risultare decisamente superflui. Il lavoro dei doppiatori è più che decoroso, soprattutto nel caso del diavolo, sornione e malefiso al punto giusto!

GMC IN BREVE

Faust è:
- **Demoniaco**
- **Ironico e dissacrante**
- **Introspettivo**

Faust non è:
- **Banale**
- **Rapido**
- **Per chi ha paura del diavolo**

■ Casa Cryo ■ Sviluppatore Arxel Tribe ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo Pentium 200 MMX, 32 MB RAM ■ Sistema Consigliato Pentium 2, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici nessuno ■ Multigiocatore No ■ Internet www.cryo-interactive.com

IN ALTERNATIVA...

Sanitarium, Mar 99, **7** Atmosfera ricchissima e una trama intrigante per un'avventura davvero bella

Reah, Nov 98, **6** Graficamente simile a *Faust*, difficile e ostica, solo per esperti

***Faust* impegnerà parecchio i nostri neuroni, senza però sbalordirci con effetti grafici particolari. Consigliato a chi vuol spremersi le meningi.**

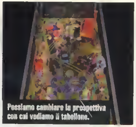
GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

6

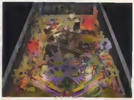
PRO PINBALL 4: FANTASTIC JOURNEY

Un nuovo tavolo da gioco virtuale per divertirsi come al bar!

■ Casa **Empire** ■ Distributore **Leader** ■ Prezzo **L. 99.900**



Possiamo cambiare la prospettiva con cui vediamo il tabellone.





Il tabellone a nostra disposizione (uno solo, purtroppo) è pieno di pulsanti segreti.

E' arrivato il quarto titolo della fortunata serie di simulazione di flipper della Empire Interactive, *Pro Pinball 4: Fantastic Journey*. Dopo *The Web*, *Timeshock* e *Big Race USA*, questo quarto seguito per gli amanti dei tavoli e delle biglie d'acciaio ci propone un "viaggio fantastico" nella fantascienza di epoca Vittoriana, con marziani agguerriti, mostri, viaggi al centro della terra, voli su palloni aerostatici e via di questo passo. Il gioco presenta un sonoro molto ben curato, una grafica completamente tridimensionale, tre angolazioni differenti con le quali è possibile

"Le risposte fisiche della biglia sono tra le più accurate che si siano mai viste"

visualizzare il tavolo di gioco, sei livelli di difficoltà (da "semplicissimo" a "impossibile") e fino a sei biglie contemporaneamente sullo schermo! Gli sviluppatori della Cunnings Development assicurano che le istruzioni del programma riguardanti le "risposte fisiche" della biglia e del resto degli elementi mobili del tavolo da gioco sono assolutamente realistiche, tra le più accurate che si siano mai viste in una simulazione di flipper. Nel gioco compariranno oggetti di vario tipo, che ci permetteranno di seguire certe "sotto-avventure" in cui sarà necessario compiere determinate azioni. Ad esempio, dovremo colpire con la biglia punti particolari, oppure accederemo ad altri sotto-giochi, che compariranno sul tabellone luminoso, in cui dovremo colpire degli asteroidi guidando la nostra navetta con i pulsanti che muovono i flipper. Un gioco assolutamente imperdibile per gli amanti del genere!



Un solo tavolo da flipper virtuale, ma molto realistico e divertente, consigliato a chi ama giochi semplici e immediati.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	8	6
SONORO	8	LONGEVITÀ	7	

AMERICA'S TOUGHEST 18

■ Casa **Brillante Interactive**
■ Distributore **Digital Dreams**
■ Prezzo **L. 69.900**

Gli amanti dei giochi di golf su computer certamente non possono farsi sfuggire questa occasione. in un unico CD, infatti, sono stati raccolte dalla Brilliant Interactive le diciotto buche più difficili e impegnative di tutti i campi statunitensi: diciotto "green" su cui potremo misurare le nostre effettive capacità di golfisti elettronici. Tutte le buche sono state ricreate in modo estremamente accurato, con una grafica tridimensionale molto dettagliata, e ogni punto del percorso in cui finisca la nostra pallina si potrà visualizzare con tre differenti angolazioni di telecamera, in modo da avere sempre la migliore prospettiva di gioco. Potremo affrontare queste buche giocando contro altri amici o contro avversari tenuti dal computer, con cinque diverse modalità di sfida ("Stroke Play", "Match Play", "Stableford", "Tournament" e "Skins"). I modesti requisiti di sistema consentono a chiunque di godere della semplicità con cui è stato programmato il nostro golfista virtuale grazie a una serie di comandi di base e di "servomeccanismi" che aiutano nel corso del gioco, sarà possibile affrontare subito la prima serie di buche, senza doversi studiare lunghi e noiosi manuali e senza avere una grande padronanza reale dello sport. Con il tempo le nostre prestazioni miglioreranno molto e potremo avere la soddisfazione di "salvare" i nostri tiri migliori per farli ammirare agli amici!

GRAFICA	7	7
SONORO	6	
GIOCABILITÀ	8	
LONGEVITÀ	7	

Un gioco immediato e con un approccio semplice al complesso sport del golf, adatto a tutti i palati.



Riusciremo a fare buca?

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

DUKE NUKEM 3D

■ Casa **GT Interactive** ■ Distributore **Halifax** ■ Prezzo **39.900**



Cosa c'è di più bello di una spiaggia da devastare a nostro piacimento?

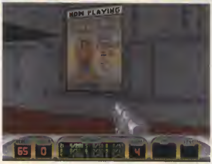
ALCUNI anni fa, dopo che *Doom* ebbe ridefinito la storia dei videogiochi inaugurando una stagione che dura ancora oggi, *Duke Nukem* passava dalle due alle tre dimensioni per mostrarci quanto un gioco in prima persona potesse essere, oltre che realistico e coinvolgente, anche dannatamente divertente!

Giocabile in rete, con una grafica veloce e dettagliata (all'epoca), *Duke Nukem* 3D soddisfa ancora oggi il desiderio di chi apprezza questo genere di giochi, sebbene l'aspetto estetico lasci ormai un po' a

"La grafica fa apparire *Duke* come un gioco vecchio, e questo è un peccato"

desiderare; soprattutto la risoluzione (320x200, almeno quattro volte meno di qualsiasi titolo odierno) fa apparire *Duke* come un gioco più vecchio di quanto non sia in realtà, e questo è un peccato.

Se tutto ciò non ci preoccupa, in questa versione riproposta del famoso titolo troviamo anche le due espansioni, *Caribbean: Life's a beach* e *Duke it out in D.C.*; la prima ci porterà in località notevolmente più vacanziere di quelli usuali del gioco, la seconda invece ci permetterà di confrontarci con degli alieni, in



ambienti che più americani di così non si può!

Essendo il gioco progettato per funzionare in ambiente DOS, nel caso non si riesca a farlo girare perfettamente sotto Windows 95, il consiglio è quello di giocare riavviando prima il computer in modalità DOS. Sul CD-ROM sono disponibili anche i primi due episodi della fortunata serie, per chi volesse dedicarsi a un po' di divertimento "archeologico".

Ore e ore di divertimento, se si riesce a ignorare l'età della grafica e perdonare qualche difetto.

RAYMAN GOLD

■ Casa **Ubi Soft**
■ Distributore **3D Planet**
■ Prezzo **39.900**





Prepariamoci a combonarne di tutti i colori con *Rayman*!

Ormai da molto tempo, sugli schermi del nostro computer si è persa traccia di un genere spassoso e spensierato. I giochi di piattaforme, infatti, sono sempre più rari. Fortunatamente, però, quei pochi che riescono ad arrivare sugli scaffali dei negozi risultano, solitamente, molto divertenti. *Rayman Gold* è tra questi e comprende il gioco (sia in versione originale sia in quella ri-modernizzata) più un utilissimo programma con cui disegnare nuovi livelli per lo stesso *Rayman*. Questo particolare abbinamento ci regala, quindi, la possibilità di divertirci virtualmente all'infinito (se avremo la pazienza di realizzare da soli i nostri livelli) e, magari, di sfidare qualche amico a realizzare il livello più carino o il più complesso da superare. *Rayman Gold* è uno dei migliori titoli nel suo campo e ci permette di rivivere le imprese di questo buffo personaggio dal ciuffo biondo, abilissimo nel fare numeri da vero acrobata.

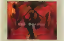
Un ottimo prodotto che dovremmo prendere davvero in considerazione

LEGENDA VOTI
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Quake III
GMC.Gorman
"Con i Bot non c'é gusto!"



Quake III
GMC.Kevorkian
"Sono la cura a tutti i mali!"



Quake III
GMC.CAIO
"Non ti puoi nascondere!"



Quake III
GMC.NEON
"Adesso ho una Railgun, Oh, Oh, Oh!"



Quake III
GMC.HOMER
"Conoscerete la mia vendetta!"

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi se compriamo *FIFA 2000* e ci piace un sacco, diamo un'occhiata agli altri titoli sotto "Simulatori di Calcio", non ne rimarremo delusi!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) QUAKE III ARENA
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Gen 00

La parola definitiva nel genere degli sparatutto. Con *Q3A* potremo affrontare sfide multigiocatore o combattere contro i Bot controllati dal computer. Il meglio sulla piazza.



2) HALF-LIFE Dic 98 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Mar 99 **Demo:** Apr 99
Grafica iperrealistica, enigmi mozzafiato e una trama cinematografica per un classico da non perdere

3) ALIENS VS PREDATOR Giu 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Lug 99 **Demo:** Feb 99
Un Alien, un Predator e un Marine spaziale nello stesso gioco. Trenta livelli di puro terrore

4) UNREAL TOURNAMENT Set 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 99
Unreal Tournament si è dimostrato il miglior gioco multigiocatore del momento. Fino a *Quake 3*

5) QUAKE 2 Gen 98 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Giu 98 **Demo:** Mag 98
Armi micidiali, livelli labirintici e mostri spaventosi. L'introduzione ideale agli sparatutto 3D

SIMULATORI DI CALCIO

1) FIFA 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 99 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Natale 99

Il campionato di calcio del nuovo millennio ha già il suo vincitore, perlomeno su computer. La EA Sports ha firmato un nuovo capolavoro che colpisce al cuore tutti gli sportivi



2) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre d'ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili del momento

3) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Nessuno
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

4) MICHAEL OWEN WLS 99 Mar 99 VOTO
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Divertente per una partita "veloce" grazie al buon numero di squadre disponibili

5) WORLD WIDE SOCCER Ott 97 VOTO 9
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 97
Sebbene sia un po' superato rimane sempre godibile a ogni livello di gioco

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) HIDDEN AND DANGEROUS
Casa: Take 2 Distributore: Leader
Prova: Lug 99 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Lug 99

Un pugno di eroi pronti a combattere e un sistema di controllo innovativo sono gli assi nella manica di *Hidden and Dangerous*. Ideale per gli appassionati di strategia e film di guerra



2) BATTLEZONE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 99
Grafica superba e controlli immediati per un titolo insuperabile, tra nuovi pianeti e razze aliene ostili

3) ROGUE SPEAR Dic 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 99
Dai romanzi di Tom Clancy una garanzia di qualità per gli amanti delle forze speciali

4) DELTA FORCE Apr 99 VOTO
Casa: Novalogic Distributore: C.T.O.
Trucchi: Ott 99 **Demo:** Dic 98
La grafica Voxel è superbamente applicata alle azioni di commando in questo titolo ad alta tensione

5) HEAVY GEAR 2 Set 99 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Genn 99
Strategia, azione ed esoscheletri in un gioco che ci terrà incollati al monitor fino all'ultima missione

SIMULATORI DI GUIDA

1) GRAND PRIX 2
Casa: Microprose Distributore: Leader
Prova: Mag 99 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag 97

Un capolavoro, nonostante sia uno dei titoli più "anziani" tra quelli presenti in queste pagine, rimane la pietra di paragone di tutte le simulazioni di guida, finora, insuperato



2) SUPERBIKE Apr 99 VOTO 9
Casa: EA/Milestone Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Nel cuore della miglior simulazione a due ruote batte il tricolore italiano

3) TOCA 2: TOURING CAR Mag 99 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Nov 99 **Demo:** Mar 99
Perfetto per chi ama le gare testa a testa della classe Gran Turismo.

4) GRAN PRIX LEGENDS Ott 98 VOTO 6
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 98
Corse appassionanti tra i nomi che hanno fatto la storia della Formula Uno

5) COLIN MCRAE RALLY Nov 98 VOTO 7
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Gen 99 **Demo:** Dic 98
La simulazione di rally più accurata e realistica dall'esperienza diretta di un vero campione

GIOCHI DI STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Dic 99 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Natale 99

Il nostro cammino nella storia dei grandi popoli si sposta nel Medioevo, con nuove battaglie e meraviglie architettoniche inarrivabili. Un titolo imperdibile per gli appassionati di strategia



2) HOMEWORLD Set 99 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 99
Tutte le potenzialità della terza dimensione finalmente al servizio della strategia in tempo reale

3) WARZONE 2100 Mag 99 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Lug 99 **Demo:** Apr 99
Il primo gioco di strategia a disporre di una grafica al passo coi tempi e di qualche migliaio di unità

4) TA: KINGDOMS Ago 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 99 **Demo:** Nessuno
Pur non essendo innovativo come il primo *Total Annihilation*, resta comunque un titolo imperdibile

5) TIBERIAN SUN Ott 99 VOTO 7
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'ultimo episodio della serie di *Command & Conquer*. Niente di nuovo sul fronte occidentale

CONTATTI

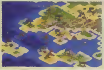
Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

3D PLANET 02/4886711
CDVERTE 0331/226900
CTO 051/753133
HALIFAX 02/413031
LEADER 0332/874111
MICROIDS 02/38093618
MICROSOFT 02/703921

GIOCHI DI STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION: CALL TO POWER
Casa Activision Distributore: Leader
Prova: Apr 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Lug 99
■ **Demo:** Ott 99

La nuova edizione del gioco di strategia a livello globale più amato di sempre. Il migliore nel suo genere



2) ALPHA CENTAURI Apr 99 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Mar 99
[illegible] come *Call To Power* [illegible]

3) HEROES OF M&M III Mag 99 VOTO 8
Casa 3DO Distributore 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Giu 99
Coinvolgente e longevo: il miglior gioco strategico di ambientazione fantasy sulla piazza

4) X-COM: APOCALYPSE Lug 97 VOTO 8
Casa Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 97 ■ **Demo:** Lug 97
[illegible] annata che riesce ancora a tenerci attaccati al monitor

5) WH 40.000: RITES OF WAR Nov 99 VOTO 7
Casa Mindscape Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Panzer General nella sua ultima fantascientifica incarnazione ispirata a Warhammer 40.000.

GESTIONALI

1) DUNGEON KEEPER 2
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Ago 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nov 99
■ **Demo:** Nessuno

La carica ironica e la grafica [illegible] rinnovata fanno di questo titolo [illegible] capolavoro. Imperdibile!



2) ROLLERCOASTER TYCOON Giu 99 VOTO [illegible]
Casa Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 99 ■ **Demo:** Apr 99
[illegible] divertimenti su misura

3) SIM CITY 3000 Mar 99 VOTO 8
Casa EA/Maxis Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Apr 99 ■ **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento [illegible] come i grattacieli

4) PC CALCIO PLUS 7 Nat 99 VOTO 8
Casa Dinamic Multimedia Distributore: Edicola
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore gioco gestionale di calcio aggiornato con [illegible] della nuova stagione

5) RAILROAD TYCOON II Gen 99 VOTO 7
Casa Take 2 Distributore Leader
■ **Trucchi:** Mar 99 ■ **Demo:** Gen 99
La passione per i trenini e lo spirito imprenditoriale uniti per costruire il nostro impero virtuale

AVVENTURE

1) LA TRILOGIA DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97 Voto: 9
■ **Trucchi:** Gen 98
■ **Demo:** Set 97

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: è il caso di dire che chi scopre questa trilogia, trova un tesoro



2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
[illegible] detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) DISCWORLD NOIR Ago 99 VOTO 8
Casa GT Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Sett/Ott 99 ■ **Demo:** Nessuno
[illegible] d'autore per l'avventura ispirata ai [illegible] Terry Pratchett

4) TOMB RAIDER 3 Gen 99 VOTO 9
Casa Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb/Mar 99 ■ **Demo:** Apr 99
Le avventure della bella archeologa Lara sembrano destinate a non passare mai di moda

5) INDIANA JONES Nat 99 VOTO 8
Casa Lucas Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato alla ricerca della Macchina Infernale. Una sfida che è già un classico.

SIMULATORI SPAZIALI

1) CONFLICT: FREESPACE 2
Casa: Interplay Distributore: Halifax
Prova: Dic 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Ott 99

La trama ricca di colpi di scena, gli effetti speciali e le battaglie senza tregua sono i punti di forza di *Freespace 2*. Cosa pretendiamo di più?



2) X-WING ALLIANCE Apr 99 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Sett 99 ■ **Demo:** Mag 99
[illegible] tutti gli elementi della serie [illegible] Millennium Falcon

3) X-COM INTERCEPTOR Lug 98 VOTO 8
Casa Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 98/ Set 99 ■ **Demo:** Lug 98
Combattimenti spaziali mozzafiato sapientemente miscelati con elementi strategici e tattici

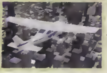
4) I-WAR: DEFIANCE Dic 99 VOTO 8
Casa Infogrames Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Portiamo in battaglia una nave spaziale di grossa [illegible] realistici

5) WING COMMANDER V Feb 98 VOTO 9
Casa Origin Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Giu 98 ■ **Demo:** Feb 98
L'ultimo capitolo di una delle più longeve saghe spaziali videoludiche al meglio della sua forma

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2000
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il re dei simulatori di volo si presenta in due differenti versioni e ci permette di sorvolare al meglio il ventunesimo secolo



2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO 9
Casa Microprose Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) F18/E SUPER HORNET Nat 99 VOTO 9
Casa DI Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Dal ponte di decollo ai cieli pieni di nemici: il miglior caccia della marina Usa riprodotto in ogni dettaglio

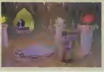
4) MIG ALLEY Ott 99 VOTO 8
Casa Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Viviamo il passaggio epocale dal motore a elica al jet, nella drammatica cornice della guerra di Corea

5) EUROPEAN AIR WAR Dic 98 VOTO 7
Casa Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 98
La Seconda Guerra Mondiale combattuta con il più convincente simulatore della sua categoria

GIOCHI DI RUOLO

1) ULTIMA IX ASCENSION
Casa: EA/Origin Distributore: C.T.O.
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nat 99

L'avventura che conclude la saga fantasy iniziata nel 1984. Nell'edizione "Dragon" è contenuta la collezione dei capitoli precedenti



2) BALDUR'S GATE Gen 99 VOTO 8
Casa Interplay Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mag 99 ■ **Demo:** Nessuno
L'ambientazione nei Reami Dimenticati del gioco Dungeons & Dragons per tante avventure fantasy

3) SYSTEM SHOCK 2 Ott 99 VOTO 9
Casa EA/Looking Glass Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov/Dic 99 ■ **Demo:** Ott 99
Un'avventura di grande atmosfera, tra computer impazziti e inquietanti presenze aliene. Eccellente!

4) MIGHT & MAGIC VII Giu 99 VOTO 8
Casa 3DO Distributore 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'ultimo episodio della mitica saga che ci vede esplorare il mondo di Elrathia

5) FALLOUT 2 Gen 99 VOTO 8
Casa Interplay Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Esploriamo per la seconda volta la desolazione radioattiva del dopobomba

GIOCHI SPORTIVI

1) NHL 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 99 Voto: 8
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nov 99

L'hockey su ghiaccio come avremmo sempre voluto giocarlo. Non possiamo perdere questa nuova versione!



2) JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL Giu 99 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Tutti i giochi da bar più conosciuti raccolti in una comoda versione virtuale

3) NBA LIVE 1999 Mar 99 VOTO 9
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 99
Il lucido parquet attende le nostre imprese sportive in questo titolo da tre punti

4) MADDEN NFL 99 DIC 98 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Ago 98 Giu 99 ■ **Demo:** Dic 99
La palla ovale senza segreti. Il meglio della NFL da giocare alla grande senza varcare l'oceano

5) ROLAND GARROS 99 Ago 99 VOTO 8
Casa Microfolies Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il grande tennis del circuito ATP graficamente rinnovato e molto giocabile a ogni livello

I GIOCHI GENERICI...

1) GRAND THEFT AUTO
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
Prova: Nov 97 Voto: 7
■ **Trucchi:** Apr 99
■ **Demo:** Dic 97

Un gioco che ci saprà catturare col fascino delle imprese spericolate e illegali, con il ritmo sostenuto e la giocabilità immediata



2) THIEF: THE DARK PROJECT Feb 99 VOTO 8
Casa Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Feb 99
Avventure da ladro negli umidi labirinti di un mondo tecno fantasy

3) TETRIS
Casa Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il rompicapo geometrico che vanta più tentativi di imitazione. Da provare almeno una volta nella vita!

4) WORMS ARMAGEDDON Mar 99 VOTO 8
Casa Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Sett 99 ■ **Demo:** Mag 99
La guerra vista dalla prospettiva dei vermiciattoli. Spassoso e coinvolgente

5) RAYMAN 2 Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99
Le avventure del buffo personaggio con i capelli a elica e il naso gigante tornano più allegre che mai

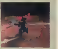
I CINQUE MIGLIORI GIOCHI DI ROBOT SU COMPUTER



1) Shogo: MAD
Azione e battaglie tra palazzi e basi nemiche, al comando di enormi robot in stile manga



2) MechWarrior 3
Scenari di grande atmosfera e robot giganti pilotati tramite innesti neurologici



3) Heavy Gear 2
Armature da battaglia potenziate e la possibilità di combattere anche nello spazio.



4) Starsiege
Una guerra combattuta con robottoni supertecnologici personalizzabili



5) Terra Nova
Un titolo d'annata, ma con tutto il fascino degli scontri tra robot antropomorfi.

TRUCCHI

I-WAR DEFIANCE
Ecco un gioco che molti di noi avranno provato dopo Natale...un simulatore spaziale realistico, avvincente e impegnativo. Apriamo la cartella IWAR di installazione sul nostro disco fisso. A questo punto apriamo la struttura ad albero che parte dalla cartella IWAR: nell'ordine entriamo nelle sottocartelle PSG, RESOURCE, SCRIPTS, PRECEDENCE.
In quest'ultima cartella troviamo il file "PREC" che dobbiamo aprire con un foglio di calcolo, come Excel. Cambiamo tutti i numeri della colonna "PREC" e 0 e salviamo il file. A questo punto avramo abilitato l'accesso a tutti i livelli di IWAR e partire dalla prossima partita.

Se digitiamo DARKGOAT potremo abilitare i trucchi. La prima serie va inserita nel menu con le caratteristiche del personaggio:

LEFT_SHIFT_BACKSPACE – Aggiunge la missione selezionate all'elenco
LEFT_SHIFT – Permette di modificare le missioni selezionate
LEFT_SHIFT_0 – Accedi e tutte le missioni

Digitiamo i seguenti trucchi durante il gioco:

LEFT_SHIFT_P – Cattura le immagini in formato PCX e le mette nella cartella PSG\RESOURCE\ART\SCREENS
LEFT_SHIFT_M – Cattura immagini in continuazione
LEFT_SHIFT_8 – Saltiamo automaticamente in prossimità dell'obiettivo
LEFT_SHIFT_9 – Sincronizza

SOLUZIONE COMPLETA!

DRACULA

Questo mese GMC ci accompagnerà tra le tetre stanze del più famoso castello del mondo, quello di Vladimir Dracula! Prepariamo l'aglio, l'avventura ha inizio!

LA LOCANDA

Entriamo nell'albergo e parliamo con l'unico avventore ancora nel locale, il vecchio Micha, e con la proprietaria della locanda, Barina. Dopo aver raccolto qualche informazione, scendiamo per le scale di fronte al bancone dove sta cucinando la locandiera, e raggiungiamo la cantina. Apriamo l'armadio alla nostra destra e prendiamo il cannocchiale, poi torniamo in sala e saliamo per le scale che conducono alla camera della locandiera. Clicchiamo sul cassone per spostarlo, e saliamoci sopra; così riusciremo a raggiungere la maniglia nascosta tra le assi del soffitto, grazie alla quale possiamo aprire la botola che conduce alla terrazzo. Appoggiando il cannocchiale sul treppedi, potremo localizzare il ponte che conduce al castello. Torniamo al piano inferiore e usciamo dalla locanda



IL CIMITERO

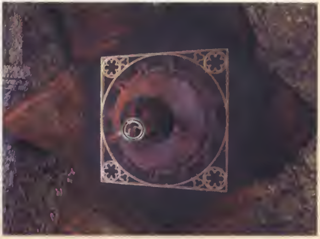
Raggiungiamo i cartelli e seguiamo sempre l'indicazione per "Pons", finché non troveremo un cartello che ci indicherà la direzione per il "Cuemeterium". Entriamo nel cimitero e giriamo attorno alla costruzione, dove troveremo un piccone. Prendiamo e raggiungiamo la tomba di Dracula, davanti alla quale sembrano levarsi degli strani aloni bluastri. Usiamo il piccone appena trovato per scavare nella terra e prendere l'anello del dragone
Usciamo dal cimitero e al bivio successivo seguiamo la direzione "Calvarium". Saliamo per le scale fino a raggiungere la croce e prendiamo il ramoscello appoggiato sull'angolo a sinistra del basamento di pietra.
Torniamo alla locanda e seguiamo



il sentiero di destra, fino a raggiungere il ponte che avevamo visto grazie al cannocchiale. purtroppo il passaggio ci viene sbarrato da un



Sotterato in questa tomba troveremo l'anello del drago. Dove altro potevamo trovarlo?





Finalmente abbiamo libero accesso al capanno! Non ci resta che recuperare la chiave alla locanda...

energumeno che minaccia la nostra incolumità, perciò torniamo su i nostri passi e fermiamoci davanti al pozzo. Osservandolo da vicino sembra necessiti una chiave per essere aperto. Entriamo nuovamente alla locanda e mostriamo l'anello del drago e il ramo a Micha e alla locandiera.

Sembra che abbiamo trovato degli oggetti decisamente scottanti!

IL CAPANNO

Usciamo dalla locanda e seguiamo le indicazioni per il lago ("Lacus"), finché non raggiungeremo un capanno. Goran (probabilmente è amico di quello sul ponte) ci scaccerà in malo modo, perciò torniamo indietro e al primo bivio che incontreremo, giriamo a sinistra e saliamo sulla casa sull'albero. Lanciamo il ramo appena trovato contro l'albero dove svolazzano dei lugubri uccellacci: così facendo distrarremo Goran. Appena si sarà spostato verso il pontile, corriamo al capanno. Prendiamo il manganello appoggiato contro il muro e colpiamo l'energumeno. Una volta eliminato Goran, prendiamo il flauto di Pan che si trova nella botte di fronte alla porta del capanno e il coltello conficcato nella botte sul pontile. Purtroppo la porta del capanno è chiusa a chiave, perciò non ci resta che tornare alla locanda. Mostriamo a Micha il flauto di Pan, poi saliamo sul terrazzo della locanda passando sempre dalla botola nella stanza della locandiera. Utilizzando il cannocchiale osserviamo l'uomo che blocca il passaggio sul ponte e usiamo il flauto. Grazie a questo richiamo l'uomo lascerà la sua postazione e si fermerà esattamete sotto la terrazza dove siamo noi... non potendo farci sfuggire la ghiotta occasione, usiamo il coltello per tagliare la corda che sostiene l'insegna a forma di corona! Scandiamo nella stanza della locandiera e poco dopo la vedremo entrare, molto agitata per l'incidente appena accaduto. Usciamo dalla porta dalla quale è entrata la locandiera (questa volta sarà aperta) e corriamo fino alla fine del ballatoio dove c'è un buco. Scendiamo da questa apertura tra le assi e raggiungiamo il corpo dell'uomo tramortito alla nostra sinistra. Sfiliamo dalla sua cintura la chiavi e corriamo verso il ponte.

IL POZZO

Sfortunatamente il ponte si sbricioIerà sotto i nostri piedi e non ci sarà possibile proseguire verso questa direzione, quindi torniamo verso la locanda e fermiamoci davanti al pozzo. La chiave rubata all'energumeno, infatti, è quella che ci permette di aprire il pozzo. Scendiamo nei sotterranei e seguiamo il corridoio fino a raggiungere le scale. In cima alle scale troveremo una lampada: prendiamola e scendiamo per le scale. Alla nostra destra noteremo un nicchia molto buia, ma sul muro a sinistra c'è un gancio dove possiamo appendere la lampada appena presa e illuminare così l'ambiente. La luce, infatti, ci permetterà di notare una corda

TRUCCHI

la velocità con quella dell'obiettivo
LEFT_SHIFT_0 – Fa esplodere la nave selezionata
LEFT_SHIFT_I – Il giocatore diventa invincibile
LEFT_SHIFT_W – Otteniamo la vittoria automaticamente

JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL

Uno dei migliori giochi in assoluto di biliardo, un titolo assolutamente necessario per gli amanti del tavolo verde. Prima o poi riusciremo anche a sfidare Jimmy White...

Per avere accesso a tutti i giocatori, giriamo intorno alla stanza (dietro al tavolo di gioco) a guardiamo dietro all'orologio del nonno.
Troveremo la tana del topo. Per entrare clicchiamo sulla bobina di filo sulla tana. Un cartello apparirà per segnalarci che adesso i trucchi sono attivi.
Usciamo dalla tana, e troveremo che tutti i giocatori sono finalmente disponibili (anche il mitico Jimmy White)

HOMEWORLD

Con *Homeworld* si inaugura probabilmente una nuova generazione di giochi strategici in tempo reale che sfruttano il 3D nel modo migliore...Eccellente ambientazione spaziale, grafica sbalorditiva e longevità: sono ingredienti che garantiscono ore a ore di divertimento.



Grazie al cannocchiale possiamo osservare l'uomo che ci impedisce il passaggio sul ponte.



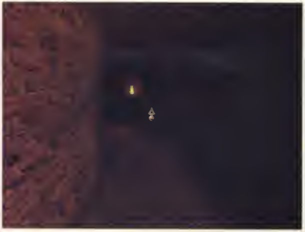
TRUCCHI

Per abilitare i trucchi avviamo un gioco nuovo con uno sei seguenti parametri. Creiamo quindi un collegamento al file eseguibile e poi modifichiamo la riga di comando. Possiamo utilizzare anche il comando *Esegui* del menu *Start*. Ad esempio: "c:\homeworld\homeworld.exe /gunLines".

/noCompPlayer - disabilita i giocatori controllati dal computer
/notactics - disabilita le tattiche
/noretreat - disabilita alcune funzionalità tattiche
/dockLines - mostra il percorso verso le stive
/gunLines - mostra le traiettorie delle armi
/lightLines - mostra le linee di luce
/textFeedback - mostra a video i comandi durante il gioco
/aiplayerLog - tiene traccia delle mosse del giocatore
/determCompPlayer - rende i giocatori del computer più prevedibili
/gatherStats - abilita la raccolta delle informazioni di volo
/showStatsFight - mostra le informazioni di volo
/showStatsFancyFight - utilizza il file di script

LEGO RACER

***Lego Racer* si può definire innanzitutto simpatico; ma è anche molto molto divertente frenetico e variopinto, che ci immerge in una serie di titoli dedicati ai mitici mattoncini LEGO...**



con un arpione, prendiamola e usciamo dal pozzo. Raggiungiamo il ballatoio della locanda e usiamo l'arpione sul buco tra le assi per issarci. Poi scendiamo nella sala della locanda e parliamo con la locandiera che ci regalerà una chiave. Usiamo la chiave per aprire il cassettino all'interno della credenza rossa di fianco al bancone. Prendiamo l'accendino, la chiave e leggiamo il diario del marito della locandiera, poi scendiamo per la scale che conducono alla cantina.

LA CANTINA

Prima di scendere per l'ultima rampa di scale, usiamo l'accendino per accendere la candela che noteremo al di là della finestrella a mezzaluna in basso. Giunti in cantina, la luce della candela ci permetterà di osservare la botte enorme da davanti. Usiamo la chiave appena trovata nel cassetto dell'albergatore e inseriamo l'anello del drago nel meccanismo appena svelato. Entriamo nel passaggio e seguiamo il corridoio; sulla destra c'è un meccanismo che si apre appoggiandovi l'anello del drago, che ci condurrà fuori dalla miniera. Raggiungiamo il capanno sul lago e usiamo la chiave per aprire la porta. All'interno del capanno c'è un ascensore bloccato da alcune botti. Togliamo la leva in basso che le blocca, e saliamo sull'ascensore. Cliccando sulla griglia a sinistra lo metteremo in moto e ci ritroveremo nella miniera.



Il meccanismo sulla botte sembra incastrarsi perfettamente con l'anello del drago! Mitico!

LA MINIERA

Non appena saliti sull'ascensore, uno scagnozzo di Dracula cercherà di eliminarci tagliano i cavi dell'ascensore. Non appena usciti dall'ascensore, dirigiamoci verso sinistra e usiamo la leva per spezzare la catena. Dopo che saranno crollate le travi, raccogliamo quella caduta per terra vicino a noi e usiamola per raggiungere il passaggio nel muro opposto. Camminiamo lungo il passaggio e raggiungiamo un atrio con una grossa scalinata. A lato della scalinata c'è una piccola nicchia completamente coperta di massi. Usiamo la leva per spostarli e osserviamo lo scheletro che ci cadrà quasi addosso: stacchiamo un braccino dello scheletro e usiamo l'accendino per attizzare la lampada nella nicchia. All'interno della nicchia ora illuminata noteremo un altro scheletro e un bastone con due ganci: usiamo il braccino dello scheletro che abbiamo nell'inventario e prendiamo il bastone. Poi scendiamo per le scale a sinistra e raggiungiamo un ponte interrotto. Usiamo il bastone che abbiamo appena recuperato sulle catene e scivoliamo verso l'altra sponda. Scendiamo per le scale e raggiungiamo una locazione dove c'è una tavola apparecchiata e dei massi accatastati. Di fronte alla tavola c'è un passaggio che ci condurrà un una zona della miniera dove le rotaie sono ancora funzionanti. Nella nicchia in alto a destra, inoltre, c'è un carrello ancora funzionane. Saliamoci e azioniamo la leva a sinistra per farlo partire. Quando il carrello si fermerà ci troveremo vicino alla tavola imbandita. Scendiamo dal carrello e prendiamo l'uncino agganciato sopra la nostra testa, poi torniamo sul carrello e tiriamo la leva una seconda volta. Scendiamo dal carrello e avviciniamoci alla leva a lato delle rotaie. Usiamo l'uncino per bloccare la leva, poi azioniamola e torniamo sul carrello. Facciamo partire il carrello azionando la leva e una volta raggiunta la locazione della tavola, saliamo di nuovo sul carrello e ripartiamo, questa volta però, abbiamo deviato le rotaie e il carrello ci porterà direttamente oltre il cancello.

I SOTTERRANEI

Dopo un lungo viaggio sul carrello della miniera, raggiungeremo i sotterranei. Dopo che saremo stati sbalzati fuori dal carrello, scendiamo per le scale e raggiungiamo il locale tecnico. Osserviamo il meccanismo e apriamo il tubo



Grazie alla trave caduta potremo raggiungere il passaggio nel muro opposto.

cliccandovi sopra. Poi usiamo l'anello del drago e azioniamo il meccanismo, riprendiamo l'anello e torniamo nel corridoio superiore. Se tenteremo di superare il pozzo (ora le rotaie si sono alzate e ci è possibile proseguire) verremo assaliti da un paio di pipistrelli incattiviti; perciò, osserviamo il corridoio a lato delle rotaie, prima del pozzo, e troveremo la lampada caduta dal carrello. Usiamo l'accendiamo per accenderla, poi gettiamola nel pozzo dove si è rovesciata la botte di carburante e lasciamo che la fiammata abbrustolisca ben bene gli uccellacci! Attraversiamo il pozzo e dirigiamoci a destra. Entriamo nel passaggio e saliamo sulle scale. Azioniamo la leva e saliamo sulla carrucola.

IL CIMITERO

Attraversiamo il cimitero e raggiungiamo l'angolo dal lato opposto del giardino. Entriamo nella porta e scendiamo per le scale, raggiungeremo una cella molto buia: giriamoci intorno e raggiungiamo l'angolo più nascosto. Grazie all'accendino, attizziamo la lampada appesa al muro e parliamo con Dorko. Chiediamole di Mina, nostra moglie, poi torniamo sui nostri passi. Una volta saliti per le scale, invece di uscire nel cimitero, saliamo per la seconda rampa e clicchiamo su Dorko. La vecchiaccia ci aprirà la porta dell'ingresso del castello.

IL CASTELLO

Saliamo per la grande scalinata e entriamo nella prima porta che troveremo di fronte alla scala. Entriamo infine nella seconda porta che conduce alla camera da letto di Dracula. Prendiamo la sfera di legno appoggiata al piedistallo sul tavolino e avviciniamoci al cassone a lato del letto. Dentro al cassone troveremo un quadro e, nel libro, una placchetta dipinta a mano. Usciamo dalla porta attigua a quella dalla quale siamo entrati e ci troveremo sulla balconata che sovrasta la biblioteca. Entriamo nella porta a destra lungo il corridoio, clicchiamo sul meccanismo e azioniamo la manovella. Ora scendiamo per le scale oltre la porta sul corridoio opposta a quella della camera di Dracula, e raggiungiamo la biblioteca.

LA BIBLIOTECA

Tra i montanti della biblioteca, sulla parete di destra c'è una placchetta numerata mancante. Azioniamola e una volta aperta, inseriamoci la placchetta dipinta a mano trovata nella camera di Dracula. Poi prendiamo la scala a pioli e, azionando il meccanismo, spingiamola fino in fondo. Clicchiamo sul meccanismo sulla parete e aspettiamo che il raggio di luce colpisca lo scrittoio. Scendiamo dalla scala e raggiungiamo lo scrittoio. Clicchiamo sul meccanismo per aprirlo e apriamo il cassettino. All'interno troveremo una chiave, una piccola croce, la medaglia del drago e un dipinto. Usciamo dalla biblioteca e torniamo nella hall del castello. Prendiamo la chiave appesa nella toppa della porta dalla quale siamo entrati la prima volta, poi usciamo dal castello e torniamo nella cella di Dorko.

DORKO

Mostriamole la piccola croce, la sfera e la medaglia del drago. Dorko trasformerà la nostra sfera di legno in una sfera di cristallo e ripristinerà lo splendore della medaglia grazie a una goccia del nostro sangue. Ora che abbiamo gli oggetti che ci servono, torniamo al castello e saliamo nuovamente nella camera da letto di Dracula. Appendiamo il quadro che abbiamo nel nostro inventario sulla parete a sinistra della porta d'ingresso e osserviamo le tre carte in mano a

TRUCCHI

Utilizziamo uno dei seguenti nomi al posto del nostro per attivare i corrispondenti trucchi. Oppure possiamo entrare in modalità BUILD e creare o modificare un giocatore. Selezioniamo poi l'opzione "Make a License" dal menu e inseriamo i codici che seguono.

FLYSKYHIGH – la macchina diventa un razzo
NWHLS – spariscono...le ruote!
FSTFRWRD – velocizza il gioco
NCHSSS – sparisce anche la carrozzeria

AGE OF EMPIRES 2 : THE AGE OF KINGS

È l'ultimo capitolo della fortunata serie di casa Microsoft.
Premiamo INVIO durante il gioco per far apparire il menu di dialogo e poi inseriamo i seguenti codici:

ROCK ON - 1000 unità di roccia
LUMBERJACK - 1000 unità di legno
ROBIN HOOD - 1000 unità d'oro
CHEESE STEAK JIMMY'S - 1000 unità di cibo
MARCO – mostra la mappa
POLO – toglie le ombre
AEGIS – permette di costruire più velocemente
NATURAL WONDERS – permette di controllare gli animali
RESIGN – perdiamo immediatamente
WIMPYWIMPYWIMPY – suicidio!
HOW DO YOU TURN THIS ON – per avere una automobile Cobre
TORPEDO# - Uccide i nemici
BLACK DEATH – attacca e distrugge tutti i nemici (si può inserire più volte)
I R WINNER – vittoria immediata





Una volta bloccata la leva con l'uncino, potremo far scattare gli scambi delle rotaie.

TRUCCHI

Creiamo un collegamento al file eseguibile che fa partire il gioco e sulla riga di comando inseriamo questi codici, poi lanciamo il gioco.

screen resolution 800 porta la risoluzione a 800 x 600
screen resolution 1024 risoluzione 1024 x 768
screen resolution 1280 risoluzione a 1280 x 1024
game autompsave – abilita il salvataggio automatico
Mfill – risolve problemi di visualizzazione con alcune schede grafiche
AWE freezes Msync – risolve alcuni problemi con schede SoundBlaster
NoTerrainSound - disabilita tutti i suoni d'ambiente
NoMusic disabilita la musica
NoStartup – disattiva i filmati prima dell'inizio del gioco

Infine ecco i codici per la versione demo, pubblicata su GMC di Natale 99, da inserire sempre nel menu di dialogo, che possiamo attivare premento INVIO durante il gioco.

coinage – 1000 unità d'oro
woodstock – 1000 unità di legno
quarry - 1000 unità di roccia
pepperoni pizza - 1000 unità di cibo
steroids – costruisce istantaneamente
reveal map - mostra la mappa
gaia – permette di controllare gli animali

Dracula, poi sistemiamo la sfera di cristallo sul piedistallo. Ora apriamo il cassetto del tavolino sul quale c'è la sfera e osserviamo attentamente le carte sparse, così da collegare i tre simboli del quadro con i segni zodiacali corrispondenti.
Avviciniamoci al camino e osserviamo lo specchio rotto. Ora clicchiamo i tre simboli corrispondenti alle carte del quadro, ovvero nell'ordine leone, capricorno e vergine (se incominciamo a contare i 12 simboli partendo dal primo in mezzo in alto, ovvero l'ariete, dobbiamo cliccare in senso orario il quinto, decimo e il sesto simbolo).
Così facendo apriremo il passaggio segreto.

IL PASSAGGIO SEGRETO DEL DRAGO

Entriamo nel passaggio segreto e azioniamo il meccanismo a lato del muso del dragone di pietra, grazie all'anello del drago. Si aprirà un cassettino alla base della statua del leone di pietra, contenente un pugnale. Infiliamo il pugnale nel meccanismo a lato del dragone e azioniamo la leva che si viene a creare. Dopo che si sarà aperta la mascella del drago, infiliamoci il pezzo di armatura che abbiamo nell'inventario, e tiriamo l'anello. A questo punto un meccanismo farà girare la nicchia del drago che rivelerà un piccola altarino. Appendiamo il quadro sullo spazio apposito sopra l'ara, e poi apriamo l'uovo di Fabergè d'oro con la chiave trovata nello scrittoio della biblioteca. Prendiamo la chiave e il diamante, poi riprendiamoci il pugnale ancora infilato nel meccanismo della nicchia e torniamo alla biblioteca.

LA BIBLIOTECA

Osserviamo la pendola e apriamo il vetro. Usiamo la chiave appena trovata nella serratura e noteremo che le lancette si sposteranno sulle h.23.40 e che si girerà il dipinto di Vlad, sull'albero genealogico dello scrittoio. Incastriamo la medaglia del drago dietro al dipinto di Vlad e le lancette si sposteranno sulle h. 23.4. Ora avviciniamoci al tavolo e spostiamo il piccolo mappamondo che tiene tirata una cartina. La cartina sottostante rappresenta la costellazione del dragone. Appoggiamo l'anello del drago nel quadro in basso a sinistra dove vi sono i numeri 40 scritto in blu e 25 scritto in rosso. Dopo aver posizionato l'anello su queste coordinate, osserviamo il mappamondo grosso in mezzo al salone e inseriamovi le stesse coordinate (40 orizzontale e 25 verticale). L'orologio sposterà le sue lancette sulle h.23.50.
Ora infiliamo il pugnale nel dorso del dragone di pietra verde, e le lancette dell'orologio si sposteranno nuovamente, questa volta però sulle h.23.55. Incastoniamo il diamante sull'elsa del pugnale e ora che il percorso del raggio di luce sarà completo, si aprirà il passaggio segreto.

IL PASSAGGIO SEGRETO

Entrati nel passaggio segreto, saliamo per le scale e raggiungiamo il leggio. Clicchiamo sulla lettera appoggiata sul tavolo di sinistra e ascoltiamo il dialogo tra Dracula e Leonardo Da Vinci. Poi guardiamo sul tavolo di destra e osserviamo il libro. Nel toccarlo, faremo cadere la bottiglia di acido che ci dimostrerà con quanta potenza scioglie anche il metallo. Prendiamo la bottiglia di acido e osserviamo il leggio. Incastriamo la piccola croce nera sul leggio e prendiamo l'icona di Leonardo. Apriamo infine il mobiletto e ricomponiamo il quadro magico mettendo: il quadro a sinistra in alto (S,A,A,S) nel riquadro in alto a destra, il quadrato a destra in alto (R,A,A,S) nel riquadro in basso a destra; il quadro a sinistra in basso (O,R,P,O) nel riquadro in alto a destra; il quadrato a destra in basso (O,P,R,O) nel riquadro in basso a sinistra. Posizionate in questo modo le lettere, dovremmo riuscire a leggere da destra a sinistra e dall'alto in basso le stesse parole. Prendiamo la croce, usciamo dalla stanza e scendiamo per le scale. Giunti nell'atrio, infiliamo la croce nella nicchia e apriamo l'ingresso alla cripta.

LA CRIPTA

Avviciniamoci alla nicchia coperta dalla grata e usiamo l'acido sulla catena per scioglierla e aprire la grata. Poi prendiamo l'amuleto e affrontiamo le diavolesse mandate da Dracula. Non appena si saranno calmate, azioniamo la leva a sinistra della nicchia, così si apriranno le imposte delle finestre e la luce farà scappare tutti i demoni. Avviciniamoci alla nicchia dalla parte opposta della stanza e azioniamo il meccanismo grazie alla croce di pietra e saliamo per le scale.

IL FINALE

Parliamo con Dorko, che scopriremo essere la madre di Dracula, e per questo ci liquiderà con poche parole (per niente canne) e ci lascerà in balìa dei demoni con nostra moglie mezza svenuta. Fortunatamente il nostro intuito ci permetterà di azionare il meccanismo, che troveremo dall'altra parte della stanza, appoggiandovi sopra l'icona di Leonardo trovata nella sala del leggio. Dopo averci cliccato sopra, usiamo l'anello del drago. Corriamo da Mina, prendiamola tra le braccia e raggiungiamo l'aliante di Leonardo. Ora non ci rimane che metterci in salvo, ma non dobbiamo scordare che abbiamo ancora qualche conto in sospeso con il Conte


Finalmente abbiamo ritrovato la nostra bella, anche se non sembra avere un'ottima cera....

TRUCCHI

GET MEDIEVAL

Qesto splendido gioco, cha regaliamo questo mese con GMC, potrebbe metterci in difficoltà.

mpkfa - invincibilità
mppos - permette di spostarsi
mpfps - mostra il numero di frame al secondo
mpbodyguard - nessun danno per il giocatore
mphighlander - 99 vite
mpthewolf - passa al prossimo livello
mpbadmof - passa al livello precedente
mpignition - per avere le chiavi
mpturbocharger - per avere la pergamene-magie
mppetrol - aumenta la salute...
mparmorall - migliora l'armatura
mpglovebox - per avere più armi
mpshoes - ben 99 anime!
Mpironpockets - non possiamo venire derubati
mpbandaid - blocca la perdita di energia

COLIN MCRAE RALLY

Nonostante qualche difetto che lo tiene lontano dall'olimpo dei grandi, questo titolo possiede tutte le caratteristiche di un buon gioco. Le sbandate, i controsterzi, la messa a punto dalla vettura ci terranno impegnati per un po'. Per arricchire la nostra esperienza rallystica utilizziamo questi codici:

AVVERTENZA!

Questa guida non ha la pretesa di essere completa: nel senso che per ottenere il punteggio piano bisogna raccogliere ogni singolo indizio ed esaminare ogni locazione da cima a fondo. Contiene però tutti gli alementi indispensabili per riuscire a procedere con successo nel gioco senza perdersi nulla dalla vicenda. Ci sentiamo comunque di consigliare l'uso della guida solo nel caso in cui non si riesca a procedere oltre. Sarebbe un peccato rovinarsi un'esparienza di gioco così intrigante solo per la fretta di portarla a termina! Un'ultima considerazione riguarda i dialoghi: per riuscire a ottenere preziose informazioni occorre esaurire tutti gli argomenti. Detto questo, non ci rimane che partire per Rennes-le-Château!

SOLUZIONE COMPLETA!

GABRIEL KNIGHT 3

L'indagatore dell'occulto è tornato in una nuova, appassionante avventura, ricca di enigmi e di situazioni inquietanti. GMC presenta la guida ai misteri di Rennes-le-Château!

PRIMO GIORNO

IL RISVEGLIO ORE 10-12

Al termine della sequenza introduttiva ci ritroviamo in una stanza d'albergo, pronti a ricostruire ciò che è accaduto la notte precedente. Prima di uscire dalla stanza apriamo l'armadio e raccogliamo il nastro adesivo e l'appendiabiti. Ora dirigiamoci nella sala da pranzo per incontrare Mosley. Andiamo nell'atrio e consultiamo il registro delle presenze prima di fare conoscenza con Emilio Baza. Dietro alle tende a destra del banco della reception ci sono tre cabine telefoniche. Usiamo il biglietto da visita del Principe James sull'apparecchio per conversare con lui. Usciamo all'aria aperta e andiamo ad abbordare Madeline Polaine, la focosa guida turistica dalla "erre" moscia. Avviciniamoci poi alla vetrina della libreria e diamo un'occhiata alle copertine dei volumi esposti per scoprire qualche indizio sul Sacro Graal. Ora facciamo un salto al museo di Rennes-le-Château per scambiare qualche chiacchiera con l'anziana direttrice. Saliamo nella stanza con l'esposizione e nascondiamoci dietro ai pannelli per origliare la conversazione fra Lady Howard ed Estelle. Ora possiamo andare a porgere i nostri galanti saluti.

LA CHIESA DI MARIA MADDALENA ORE 12-14

Rechiamoci in sala da pranzo per fare la conoscenza di Wilkes; saliamo al secondo piano per osservare una scena curiosa. Andiamo ora alla variopinta chiesetta e presentiamoci a Vittorio Buchelli, altro membro del gruppo turistico. Dopo aver dato ascolto alle sue inviperite opinioni è il momento di sentire quelle dell'abate Arnoud. Torniamo all'albergo, parliamo con Jean e osserviamo nuovamente il registro - Baza e Lady Howard hanno fatto cambio di stanza. Bussiamo alla camera di Mosley, quella contrassegnata dal numero 33, ed entriamo per confidarci con l'amico detective. Cominciamo parlando del caso e alziamoci per cogliere in fragrante Baza che stava origliando. Torniamo a parlare con Mosley; esauriti gli argomenti usciamo dalla stanza: sul mobiletto nel corridoio qualcuno ha lasciato un bicchiere, raccogliamolo.

IL TRAVESTIMENTO ORE 14-16

Andiamo al noleggio dei motorini e parliamo con il responsabile. L'unico modo per ottenere un mezzo decente è quello di fingersi qualcun altro. Torniamo in albergo e chiediamo del cambio camere a Lady Howard. Prendiamo una caramella dal cesto sul tavolo di fronte alla reception. Saliamo da Mosley per informarci sul suo passaporto. Ora usciamo dalla stanza e mettiamo la caramella sul mobiletto nel corridoio, quello con il quadro paesaggistico sovrastante. Scendiamo nella hall e, quando Jean si allontana, rubiamo il pennarello nero dal banco della reception e schiacciamo il campanello della stanza 33. Torniamo al secondo piano, salendo la scalinata a sinistra della sala da pranzo e seguiamo Mosley quando esce dalla sua camera. Nel momento in cui si china per scartare la caramella clicchiamo sulla tasca dei suoi pantaloni per sfilargli il passaporto. Se la procedura non riesce è possibile ripetere la scena mettendo un'altra caramella sul mobile e premendo nuovamente il campanello della





Un travestimento perfetto: finalmente potremo noleggiare una moto.

stanza 33: davvero tonto il nostro amico!

Mentre Mosley scende nell'atrio possiamo infilarci nella sua stanza e prendere la giacca gialla appesa all'appendiabiti. Usciamo prima del suo rientro e scendiamo nella sala da pranzo per raccogliere una confezione di sciroppo di zucchero d'acero dal tavolo del buffet. Ora andiamo al cimitero e prendiamo in prestito lo spruzzatore che l'abate Arnoud ha dimenticato sul davanzale della finestra. Usciamo dal cimitero e, invece di ritornare alla piazza principale, proseguiamo lungo il vicolo cieco. In fondo c'è un gatto nero (ovviamente): proviamo ad accarezzarlo, scapperà come un fulmine dentro alla fessura nella porta. Possiamo, nel frattempo, preoccuparci del cappello, che va recuperato dalla scatola degli oggetti smarriti all'interno del museo, proprio a sinistra dell'uscita. Torniamo nel vicolo oltre il cimitero: il gatto si sta stiracchiando sulla sommità del muro. Usiamo il pezzo di nastro adesivo sulla fessura nella porta sbrecciata e, da vere carogne, tiriamo fuori lo spruzzatore per far infunare il gatto, che correrà ai ripari, lasciando una manciata di pelo appiccicata all'adesivo. Apriamo l'inventario e usiamo lo sciroppo con il pelo di gatto per crearci un paio di baffi - ugh! Con il pennarello ritocchiamo la foto sul passaporto, poi uniamo il cappello rosso con la giacca gialla e aggiungiamo i baffi finti all'insieme. Ora dirigiamoci al noleggio motorini e, prima di presentarci al responsabile, selezioniamo il travestimento dall'inventario per utilizzarlo su Gabriel: nessuno ci potrà negare la Harley.

Adesso che siamo motorizzati possiamo recarci al parcheggio di Blanchefort (selezionandolo sulla mappa). Attendiamo lungo la strada che passi Wilkes in motorino e inseguiamolo premendo l'apposita funzione dalla barra dei comandi. Ci porterà dritti al parcheggio dell'Ermitage. Appostiamoci nuovamente lungo la strada e attendiamo l'arrivo del furgone di Madeline. Seguiamola per scoprire la zona della Coume Sourde. Ora rechiamoci alla stazione ferroviaria di Couiza. Entriamo per parlare con la bigliettaia e osserviamo attentamente gli orari delle partenze e degli arrivi: qualcuno non ha raccontato la verità! Usciamo e andiamo a scambiare due chiacchiere con il taxista. Per farlo continuare a parlare dovremo convincerlo mettendo mano al portafogli.

POMERIGGIO CON I TEMPLARI ORE 16-18

Torniamo a Blanchefort e saliamo a piedi fino alle rovine: troveremo Baza in meditazione. Usiamo il binocolo per osservare la vallata e premiamo il pulsante dell'ingrandimento 5x quando si illumina: saremo così in grado di osservare una sequenza animata - molto animata. Scendiamo da Blanchefort e rechiamoci a Roque Negre per indagare sull'attività di Wilkes e scoprire qualche informazione in più sul suo marchingegno. Andiamo a fare una chiacchierata con Mosley all'Homme Mort e poi rechiamoci a origliare la conversazione fra Madeline e Amoud aprendo la finestra nel cimitero. È arrivato il momento di fare visita a Larry Chester, come ci aveva consigliato l'abate. Selezioniamo la sua casa dalla mappa e, appena giunti sul posto, diamo un'occhiata in giro prima di bussare alla porta. Quando Larry ci invita a entrare cerchiamo di estorcergli quante più informazioni possibili sui Cavalieri Templari e poi facciamo ritorno a Rennes-le-Château.

IL MISTERO S'INFITTISCE ORE 18-22

Al nostro rientro in albergo incontreremo Grace che si intrattiene con la scorta del Principe James. Terminata la sequenza animata, prima di uscire dall'albergo entriamo in sala da pranzo per ascoltare lo scambio di opinioni tra Wilkes e Buchelli.

TRUCCHI

DARKSIDE - guidiamo su tutti i tracciati con il buio
BACKAGAIN - inverte il senso di marcia di tutti i circuiti (dalla Fine all'Inizio)
FREEWAY - abilita tutti i circuiti
PASSEDOUT - dà il controllo a Nicky
WHITEOUT - guidiamo su tutti i tracciati con la nebbia
PRESSFAST - aumenta la potenza e la velocità
CHOIRBOY - cambia la voce di Nicky
SPECIALED - modalità replay
ROCKETMAN - attiva il turbo boost
BIGGUNS - raddoppia la potenza
TURNBACK - cambia la risposta dello sterzo
ALIENGOO - modifica le sospensioni della vettura

CAESAR 3

In *Caesar 3* dovremo dimostrare di saper gestire sia l'esercito che l'economia cittadina, e tutti gli altri aspetti che regolavano una città in epoca romana. Dal punto di vista storico-culturale la Impressions ha fatto un ottimo lavoro, infarcendo il gioco di riferimenti sociali e storici, molto accuratamente.

Il primo trucco ci può servire per ottenere più soldi. Quando ottaniamo la possibilità di andare in



Il taxista ha la memoria offuscata. Bisognerà rinfrescargliela mettendo mano al portafogli.

TRUCCHI

Senato, clicchiamo sull'icona dell'Imperatore nel Senato. Diamoci 500 denari. Dopo qualche mese, quando avremo accumulato circa 3000 denari, torniamo nella stessa schermata e premiamo il pulsante "Give to city" (per dare i denari alla città). Premiamo poi il pulsante "all" (tutti) nella finestra di dialogo che apparirà, e infine premiamo il pulsante "Give" (dona). In questo momento non abbiamo più risparmi. Premiamo ancora su "Give to city" ma ASSOLUTAMENTE non premiamo sul successivo pulsante "all". Infine premiamo il pulsante "give" e i nostri risparmi dovrebbero andare in negativo (sotto lo zero). Continuiamo con questo metodo per ottenere tutti i soldi che vogliamo.

Il secondo trucco ci chiede di modificare il file c3_models.txt posizionato nella directory nella quale abbiamo installato Caesar 3. Questo file ci permette di modificare la maggior parte dei parametri del gioco. È sufficiente leggerlo con attenzione e capire il significato e il valore dei numeri. Per esempio la prima sezione è "All Buildings", e qui possiamo cambiare tutte le opzioni dei palazzi e delle costruzioni, a partire dal prezzo.

200 Possiamo così metterci sulle tracce dei due uomini misteriosi. Seguiamoli fino al cimitero senza farci vedere e nascondiamoci dietro alla prima tomba per assistere alla scena. Registriamo la conversazione telefonica dell'abate e aspettiamo pazienti che i due si allontanino in automobile per inseguirli, facendo il solito
210 appostamento nel parcheggio di Blanchefort. Si sono diretti a casa di Larry. Certo non possiamo presentarci lì in moto, quindi torniamo a Blanchefort e, a metà strada, imbocchiamo il sentiero che scende. Ci ritroveremo proprio davanti casa di Larry. Nascondiamoci dietro all'albero vicino al pozzo e osserviamo
220 attentamente la stretta di mano segreta. Ora possiamo tornare alla nostra stanza d'albergo e riferire l'accaduto a Grace, prima però soffermiamoci a fare qualche domanda a Simone, l'impiegata alla reception del turno serale. Entrando in camera noteremo che il nostro amico Mosley ha tentato
230 di approfittare (a vuoto) della nostra assenza. Mostriamogli la stretta di mano (per procedere nell'avventura non è importante che la sequenza sia corretta - per ricevere più punti, sì).

SECONDO GIORNO

240 IN GITA CON GRACE ORE 7-10

Cominciamo la nuova giornata nei panni di Grace Nakimura: Gabriel dorme infatti sul divano come un angioletto. Come prima cosa facciamo una ricerca sul computer Sidney analizzando ogni singolo collegamento che troviamo alla voce "vampiro" (da digitare sullo
250 schermo per cominciare la ricerca). Raccogliamo poi l'equipaggiamento per rilevare le impronte digitali dalla scrivania. Uscendo dalla stanza prestiamo attenzione al libro appoggiato allo stipite della nostra porta. Dobbiamo raccoglierlo e leggere quello che è stato evidenziato. Rechiamoci ora in sala pranzo e
260 chiediamo a Madeline di inserirci nella sua lista per la visita guidata. Per ingannare il tempo in attesa della partenza andiamo sulla Tour Magdala e presentiamoci all'abate Arnoud. Tornando all'albergo verremo caricati sul pulmino. Durante la prima sosta osserviamo Emilio Baza e prendiamo nota, usando il blocco degli appunti,
270 della scritta "SUM" tracciata con il bastoncino. Parliamo con Mosley e potremo riprendere il viaggio. Arrivati a Blanchefort dovremo attendere che Madeline termini la spiegazione e poi avvicinarci a Estelle e Lady Howard, rivolgendo loro la parola per captare alcuni scampoli di conversazione molto interessanti. Terminata la predica di
280 Madeline dovremo interrogare tutti i partecipanti all'escursione, tenendoci Mosley per ultimo. Fatto questo la comitiva ripartirà e torneremo a controllare Gabriel.

IMPORTUNARE L'INSERVIENTE ORE 10-12

Mentre la comitiva è fuori in gita
290 avremo tutto il tempo per rovistare nelle stanze a caccia di indizi. Prima di uscire ricordiamoci di prendere dalla scrivania l'occorrente per rilevare le impronte digitali. Per poterci intrufolare in ogni camera e svolgere con cura le ispezioni dovremo seguire la cameriera nel suo giro di pulizie. Per ogni stanza, quando Roxanne torna verso il
300 carrello per riporre la biancheria, dobbiamo cliccare con il puntatore sull'uscio socchiuso per infiltrarci di nascosto. Mentre la cameriera pulisce i sanitari dovremo sbloccare la serratura del calapranzi nelle stanze che ne sono dotate. Per le camere 29 e 31, che danno sull'esterno, la procedura è differente: mentre la cameriera si
310 reca a ripulire la toilette dovremo andare a nasconderci sul balcone uscendo dalla porta a vetri. Quando l'inserviente si allontana dalla stanza dovremo sbloccare la serratura della porta d'ingresso per essere sicuri di poter rientrare una volta usciti. Dopo che Roxanne ha completato il giro potremo dedicarci
320 all'esplorazione. Prima però rechiamoci a far visita a Jean, alla reception, per ottenere libero accesso alle cucine e usare così il calapranzi senza destare sospetti. Rechiamoci nella stanza 29, quella di Madeline, e prendiamo la mappa dal primo cassetto dell'armadio vicino al letto. Poi estraiamo la valigia da sotto al letto. All'interno
330 c'è una rivoltella. Rileviamo le impronte digitali sulla canna per ottenere quella di Madeline. Passiamo nella stanza 31 ed esaminiamo il letto di Lady Howard per trovare una cartellina nascosta che contiene due documenti. Andiamo nel bagno e recuperiamo il preparato H. Lady Howard ha lasciato delle impronte sul manico
340 dello specchio: recuperiamole. Andiamo in cucina e apriamo gli sportelli del calapranzi. Azioniamo la leva e saliamo sulla pedana. Per salire e scendere si usano le funi. Nella stanza di Buchelli dobbiamo recuperare l'impronta dalla serratura della valigia e il biglietto del treno dalla tasca dei pantaloni nel primo cassetto dell'armadio.
350 Nella stanza di Wilkes bisogna osservare il foglio sulla scrivania e in quella di Baza rovistare nel letto. Ora usciamo dall'albergo per recarci all'ufficio dell'abate Arnoud. C'è una finestra nel cimitero, ma è bloccata. Usiamo quindi il preparato H sulla finestra ed entriamo. Apriamo il cassetto della scrivania e osserviamo le letture
360 con cui si intrattiene l'abate prima di prendere le impronte dal pacchetto di sigarette. A questo punto possiamo rientrare nella nostra stanza d'albergo e inserire i dati raccolti in Sidney. Premiamo il pulsante "aggiungi" nel menu principale e inseriamo la


Il modo migliore per colpire il cuore di una donna: usare un'arma ad alta precisione...



Prestiamo attenzione al delirio della vecchia: le sue parole ci torneranno utili.

mappa recuperata nella stanza 31, i due documenti di Lady Howard e tutte le impronte raccolte. Ora dobbiamo tornare a riportare gli oggetti esaminati al loro posto. Scendendo nella hall troveremo Roxanne disposta a prepararci uno spuntino.

DEGUSTAZIONE DI VINI ORE 12-14

Grace si trova in visita al Château de Serres. Per prima cosa raggiungiamo la comitiva nella sala di degustazione. Parliamo con l'abate e usciamo infilandoci sotto l'arco a destra del portone. Saliamo sul muretto e continuiamo a proseguire sui rampicanti per raggiungere la finestra in alto. Entrati, passiamo nella stanza successiva e apriamo il baule. Nascondiamoci nell'armadio e, quando Montreux si allontana, esaminiamo i simboli sulle vesti e riportiamoli sul blocco per gli appunti. Torniamo a esaminare gli oggetti all'interno del baule e poi scendiamo dalla scala a chiocciola. Osserviamo il ritratto di Montreux per notare il particolare dell'occhio. Spostiamo la sedia per osservarlo da vicino. Ci sono dei libri sulla scrivania, che ovviamente vanno esaminati. Apriamo poi il cassetto, leggiamo il contenuto del volume e prendiamo le impronte digitali di Montreux. Ora premiamo il pulsante nascosto per attivare i fasci laser dalle teste: dobbiamo ruotarle in modo da incrociare i raggi per ottenere una stella. Si aprirà un passaggio segreto. Seguiamo il percorso fino a imbatterci in una porticina in fondo a una rampa di scale. Entriamo e parliamo con la vecchia.

L'OMICIDIO MISTERIOSO ORE 14-17

Scendiamo nella hall e parliamo con Wilkes, poi precipitiamoci a registrare la telefonata di Buchelli. Saliamo sulla Tour Magdala per interrogare l'abate. Andiamo alla Poltrona del Diavolo ed esaminiamo i segni di pneumatici sul ciglio della strada. Seguiamo il sentiero e osserviamo l'auto, riflettendo su tutti gli indizi. Usiamo il blocco per gli appunti per prendere un calco dei pneumatici della vettura. Attraversiamo la strada e raggiungiamo Mosley. Interroghiamolo usando come primo argomento i vampiri. Esaminiamo poi i cadaveri e riflettiamo sulla testa dei morti. Rechiamoci sullo spiazzo dietro agli alberi per esaminare la pozza di sangue. Esaminiamo le impronte vicino al sangue e continuiamo a rifletterci sopra fino a ottenere le due visioni. Allontaniamoci dalla scena del delitto: se l'ispezione è stata eseguita a dovere vedremo arrivare Madeline e dovremo riportare Mosley a Rennes-le-Château. Entriamo in albergo e telefoniamo al Principe James. È tornato il momento di mettersi in sella e fare visita a Larry Chester. Bussiamo alla sua porta e continuiamo a interrogarlo sulle vittime fino a che non compare l'icona delle strette di mano. Selezioniamola e quando Larry ci caccia dalla sua abitazione andiamo alla finestra con il vetro rotto per spiare i suoi gesti. Quando si allontana usiamo la gruccia appendiabiti nel foro sul vetro per osservare l'orario a cui ha programmato la sveglia. Torniamo in albergo: assisteremo allo scontro tra Baza ed Estelle, dopodiché questa si allontanerà. Volendo possiamo tornare al parcheggio di Blanchefort per inseguirla e interrogarla: serve solo per ottenere punti in più. Chiediamo a Jean di metterci la sveglia alle 2 di notte e saliamo in camera per parlare con Grace e Mosley. Quando quest'ultimo si allontana prendiamo le sue impronte dalla bottiglia. Scendiamo poi nella hall per prendere le impronte di Wilkes dal bicchiere verde, che andranno inserite nel computer. Già che ci siamo, riversiamo anche la conversazione di Buchelli e usiamo la funzione traduzione. Attenzione, nell'adattamento italiano c'è un errore: per ottenere la traduzione bisogna selezionare come lingua d'origine l'inglese e non il latino, come invece sarebbe logico supporre. Ora dobbiamo crearci un finto documento d'identità, per la precisione un tesserino da giornalista del NY Times. Possiamo così recarci al Château de Serres per intervistare Montreaux. Prima però di bussare al suo portone usciamo dal cancello e confrontiamo i segni dei pneumatici con quelli appuntati sul blocco. Siamo finalmente pronti a fingerci giornalisti. Terminata la piacevole conversazione dovremo tornare alla nostra camera d'albergo.

IL SERPENTE ROSSO ORE 17-22

Scendiamo in sala da pranzo per origliare la conversazione. Disgustate (si tratta di Grace!) andiamocene a fare una passeggiata fino al museo. C'è una busta appesa alla porta, raccogliamola: contiene il famoso documento del Serpente Rosso. Prendiamo le impronte dalla busta e, appena avremo un attimo di tempo, ricordiamoci di inserirle nel computer. Per quanto riguarda il documento, ogni singolo paragrafo rappresenta un enigma: di volta in volta bisogna riuscire a risolvere il rompicapo evidenziato nel testo. Prima di rientrare in albergo rechiamoci in chiesa e prendiamo l'opuscolo dal banco. Disegniamo un quadrilatero incrociando le mani degli angeli nel riquadro con la scritta che tanto ha irritato Buchelli. Bussiamo alla porta nell'abside per parlare con Amoud. Ora andiamo a compiere qualche ricerca con Sidney. Inseriamo le impronte

TRUCCHI

Se modifichiamo

39,Gardens,{,12,3,1,-1,3,0,0,0,},

in

39,Gardens,{,-1000,3,1,-1,3,0,0,0,},

il computer ci pagherà 1000 denari ogni qual volta costruiamo un giardino.
Il primo valore all'interno delle parentesi graffe è il prezzo, gli altri valori riguardano altri parametri dei palazzi.
La seconda sezione del file, che inizia con "All Houses" è leggermente diversa.
Per esempio abbiamo:

House 1 - Tents,{,-99,-10,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,25,5,5,1,,,2.5,,,,,,
House 2 - Tents,{,-12,-5,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,25,10,7,1,,,3.5,,,,,,
House 3 - Shacks,{,-7,0,0,1,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,3,25,15,9,1,,,4.5,,,,,,

I valori dopo la prima parentesi riguardano (numerati a partire dal primo):

1) Il livello di "ambiente" nel quale la casa evolve. Se molto basso, l'edificio evolverà accanto a qualunque cosa.
4) Accesso all'acqua
5) Religione (valore + basso = meno religione richiesta)
6) Insegnamento
8) Barbari
9) Bagno
11) Accesso al cibo
13) Accesso al petrolio
15) Vino
19) Numero di persone che occupano l'edificio



TRUCCHI

Altro esempio: Cerchiamo la parola "dig" e cambiamo il primo numero della prima riga, trasformandolo in "-1000". In questo modo ogni qual volta distruggeremo un palazzo o un terreno verranno aggiunti 1000 denari alla nostra cassa.

Il terzo trucco: clicchiamo con il tasto destro su un pozzo, poi premiamo ALT-K. In questo modo abbiamo attivato due nuovi codici:
ALT-C - Aumenta la cassa
ALT-V - Ci fa avanzare di livello

FARAON

***Faraon* è il diretto discendente di *Caesar 3* e sembra destinato a bissarne il successo, grazie ad alcune sostanziali migliorie e al fascino millenario delle piramidi e dei Faraoni.**

Apriamo Esplora Risorse e sfogliamo il nostro disco fisso fino a trovare la cartella nella quale abbiamo installato Faraon. Cerchiamo il file "Pharaoh_Model_Normal.txt". Clicchiamo con il tasto destro del mouse, selezioniamo la voce Proprietà dal menu, e togliamo l'opzione "Sola Lettura".

Clicchiamo poi due volte sul file per aprirlo con BloccoNote. In questo file sono presenti tutti i

raccolte (Montreux, Mosley e quelle del manoscritto), incrociando poi tutti i dati raccolti finora nella lista dei sospetti. Eseguiamo l'analisi dei simboli delle vesti di Montreux e di entrambi i documenti segreti di Lady Howard Seguiamo tutte le indicazioni che compaiono sullo schermo per ottenere le vane forme geometriche e decifrare i testi Procediamo quindi all'analisi della mappa per risolvere gli enigmi dell'Acquario e dei Pesci. Gli elementi a cui fare riferimento sul testo del Serpente Rosso sono quelli scritti in stampatello. Facciamo una ricerca su Ra per scoprire che si tratta del dio del sole. Leggendo l'opuscolo scopriamo informazioni sulla linea del sole che congiunge la chiesa di Maria Maddalena e le rovine di Blanchefort. Inseriamo i due punti corrispettivi sulla mappa e chiediamo a Sidney un'analisi. Per risolvere l'enigma dei Pesci leggiamo attentamente il testo: i nomi riportati si riferiscono tutti alla stessa persona: l'opuscolo dice che nella regione ci sono altre tre chiese dedicate a Maria Maddalena. L'enigma parla anche di un anello: nel nostro inventario abbiamo già una forma circolare. Una volta evidenziati sulla mappa i punti in cui si trovano le quattro chiese (Rennes, St. Joust, Bugarach e Coustaussa) dobbiamo tracciare una circonferenza che li includa tutti. Usciamo dalla stanza e raccogliamo il bicchiere dal vassoio abbandonato davanti alla porta di Lady Howard. Scendendo nella hall incontreremo Gabriel, Madeline e Mosley pronti per uscire a cena senza di noi. Fortunatamente abbiamo tanto lavoro ancora da fare.

Prima di tornare alla nostra postazione elettronica facciamo un salto in cucina per informarci sullo stato di salute di Lady Howard. Ora dobbiamo risolvere l'enigma dell'Anete. Facciamo una ricerca partendo da Pitagora leggendo tutte le informazioni che riguardano rombi, quadrati e la quadratura del cerchio. Cerchiamo anche elementi su San Michele. Dovremo inserire un quadrato sulla mappa e farlo combaciare con la circonferenza. L'enigma successivo riguarda un frutto: la seconda pergamena parla di una mela blu; anche la vecchia ha blaterato qualcosa su quest'argomento. Inseriamo quindi un punto in corrispondenza del Château de Serres e uno dove il meridiano interseca la circonferenza. Eseguiamo l'analisi per tracciare una retta. Il quadrato deve essere ruotato di modo che il lato superiore sia parallelo alla retta tracciata. Distraiamoci un momento scendendo nella hall per assistere a una nuova scena animata Eseguiamo una ricerca su Asmodeo e sulla scacchiera prima di tracciare sulla mappa una griglia di 8x8 caselle che dovremo usare per riempire la figura.

NOTTATA ALL'ARIA APERTA ORE 2

Dirigiamoci subito a casa di Larry seguendo il sentiero dal parcheggio di Blanchefort. Spiamo i suoi movimenti dalla finestra e seguiamolo quando si allontana Usiamo il badile sul punto in cui Larry ha interrato il manoscritto per recuperarlo. Rileviamo le impronte sul manoscritto e avremo ottenuto anche quelle di Chester. Fermiamoci a L'Homme Mort per sorprendere Mosley con la pala in mano e poi rientriamo nella nostra stanza. Sorpresa!

TERZO GIORNO

IL SEGRETO DELL'ERMITAGE ORE 7-10

Raccogliamo le chiavi della moto dal tavolino e diamo un'occhiata veloce al manoscritto. Entriamo nella camera di Mosley e ispezioniamo l'armadio, la valigia sulla scrivania, il letto e spostiamo la pila di vestiti. Finalmente troveremo il tracciatore. Leggendo i nuovi enigmi (Leone, Vergine e Bilancia) compaiono i nomi di Teniers e Puossin. Andiamo al museo e compriamo tre cartoline con le loro opere. Eseguiamo la scansione con Sidney e procediamo all'analisi. Il primo dipinto di Teniers non contiene indizi. Nel secondo dipinto dovremo invece esaminarne la geometria e zoomare sulla scritta che verrà così registrata Scegliamo di recuperare il versetto biblico e compiamo una ricerca esaustiva su Salomone, evidenziando tutti i link, in particolare quelli riguardanti l'esagramma dell'anima e la pianta del Tempio (le informazioni su questo argomento le otterremo in un secondo tempo via e-mail). Analizzando ora la cartolina con il dipinto di Puossin scopriremo un esagramma e potremo accedere a nuove informazioni sul verso "Et in Arcadia Ego". Nel testo del Serpente Rosso si nomina una Regina: questa è il centro all'interno del cerchio tracciato sulla mappa, ovvero l'Ermitage Inseriamo un altro punto in corrispondenza della tomba di Poussin e avremo risolto l'enigma del Leone. Ora rechiamoci all'Ermitage prendendo la Harley dal motoleggio. Entriamo nella grotta per recuperare il messaggio poi usiamo il tracciatore su Grace per trovare il centro esatto (si trova vicino all'ingresso della grotta). Grace farà una croce con i piedi li cominciamo a scavare Purtroppo non c'è nessun tesoro. Proviamo allora a confrontare il secondo dipinto di Teniers con l'Ermitage e troveremo una corrispondenza Inoltre la cartolina mostra San Paolo che indica un punto. Clicchiamo appena sopra l'ingresso della grotta e, quando compare il comando "indica" nella barra degli strumenti, premiamolo Possiamo finalmente tornare in

Non è certo comodo come suonare un campanello, ma se nessuno corre ad aprire, non ci sono alternative.





Qualcuno ha lasciato dei curiosi bigliettini lungo il percorso di questa macabra caccia al tesoro.

albergo, ma prima facciamo una sosta all'Homme Mort per un simpatico scambio di battute con Madeline. Entriamo nella sala da pranzo e parliamo con Buchelli e Mosley, dopodiché di nuovo in camera davanti al monitor. Cerchiamo informazioni su San Vincenzo e ritorniamo al file sul Tempio di Salomone: leggendo attentamente fra le righe si può intuire come la pianta del tempio avesse una base rettangolare composta da 16 quadrati, disposti in 2 file da 8. Usando come centro l'Ermitage tracciamo sulla mappa un simile rettangolo scegliendo come vertici i corrispettivi punti sulla griglia. Selezioniamo l'esagramma dall'elenco delle figure e ingrandiamolo fin quando i vertici non combaciano con la circonferenza; ora orientiamolo di modo che uno dei vertici coincida con il punto a nord est in cui convergono più linee. Avremo così risolto gli enigmi della Vergine e della Bilancia

IL TESORO MIETE UNA NUOVA VITTIMA ORE 10-12

Riprendiamo il controllo di Gabriel e uscendo dalla stanza prestiamo attenzione a Jean e Roxanne: avviciniamoci alla stanza di Wilkes e clicchiamo sulla porta per origliare la conversazione. Entriamo e parliamo con Jean, che non sarà di molto aiuto. Forse Roxanne sa qualcosa di più. Seguiamola nel ripostiglio e chiediamole le sue impressioni. Torniamo in camera nostra per inserire nel computer le impronte di Larry e poi richiamoci da Mosley per raccontargli del "fattaccio". Ora dobbiamo recarci a casa di Larry per cercare di fargli raccontare la verità: prima, però, facciamo un salto alla tomba di Poussin a salutare Emilio. Torniamo in albergo e proviamo a entrare in camera nostra: vedremo uscire Mosley con aria sospetta.



Riunione segreta nella stanza 25. Pensavamo di farci una bella dormita, a invece...

Ritorniamo in sella alla Harley e rechiamoci all'Homme Mort. Esaminiamo le impronte vicino al sentiero in salita, ci condurranno davanti a un macabro spettacolo. Ispezioniamo il cadavere e osserviamo il sangue e le impronte di ginocchia dietro al masso: un altro omicidio rituale. Rientriamo in albergo e, aprendo la porta della nostra stanza, noteremo Madeline allontanarsi con fare misterioso. Andiamo a parlare con Grace.

UNA POSSIBILE SOLUZIONE ORE 12-15

Leggiamo l'e-mail che abbiamo ricevuto e che contiene informazioni sul Tempio di Salomone. Ora siamo pronti a risolvere l'enigma dello Scorpione. Il tempio è composto da tre sezioni, due quadrate alle estremità e una centrale rettangolare. Inseriamo i punti sulla mappa e cominciamo l'analisi. La frase "Ho raggiunto la metà nel centro dello spazio più sacro" indica il centro del Sancta Sanctorum del Tempio. Aggiungiamo sulla mappa un nuovo puntino nel centro della sezione alta del tempio (segniamoci le coordinate). Avremo ottenuto nuove locazioni da visitare. Usciamo in corridoio per osservare Buchelli ed entriamo in sala da pranzo per parlare con Lady Howard e la sua fedele compagna. Rechiamoci al Braccio Sud Ovest dell'esagramma e raccogliamo il fazzoletto rosso dalla roccia. Usiamo il tracciatore su Grace per trovare il punto esatto rispetto alle coordinate fornite da Sidney. Scaviamo davanti all'ingresso e raccogliamo il biglietto appeso alla parete. Rechiamoci ora al Braccio Nord Est e prendiamo il secondo biglietto. Possiamo raggiungere il Sito. Stacchiamo dall'albero l'ultimo messaggio e usiamo ancora il tracciatore su Grace, spostandoci manualmente sul terreno fino a trovare le coordinate giuste (long: 19' 40", lat: S6' S") e lì scaviamo. Rechiamoci ora al posto segreto di Lady Howard ed Estelle e prendiamo in prestito il binocolo dal sidecar. Saliamo poi lungo il sentiero per parlare con Estelle. Torniamo nella nostra stanza d'albergo: troveremo il Principe James con cui scambieremo

TRUCCHI

parametri di gioco: la crescita delle case, la desiderabilità delle zona, i rischi di incendio e danni e molti eltri valori.

Seguiamo ettentamente le istruzioni presenti all'inizio del file, e per evitare di fare danni creiamo prima una copia di sicurezza del file. Alla fine salviamo il file e riattiviamo l'opzione "sola lettura".

Durante il gioco inoltre, tenendo premuto CTRL+ALT+SHIFT+C faremo epparire un riquadro. All'interno possiamo inserire alcuni codici come per esempio "help homeless": tutti i "senzatetto" delle nostra città aiuteranno gli altri cittadini. Potremo così anche frenare il calo demografico della nostra città.

INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE

Il più famoso archeologo della storia del cinema torna sui nostri schermi dopo anni di lontananza con una avventura 3D in prima persona che ricorde moltissimo un'altra eroina: Lara Croft.
Il fascino di Indy è indiscusso, i fan del professor Jones non possono perdersi questo titolo.

Premiamo F10 durante il gioco per attivere i trucchi e inseriamo poi i seguenti codici:

taklit_marion on – attiva l'invincibilità
urgon_elsa – attiva tutte le armi
azerim_sophia – kit medici e punti-vita
mem – mostra l'utilizzo della memoria
version – mostra la versione del gioco
polys – mostra il numero di poligoni disegnati al secondo
makemeapirate – Indy si trasforma in GuyBrush, il protagonista di Monkey Island





TRUCCHI

endcredit - mostra i *Credits*
fixme - libera Indy quando è bloccato in un angolo o su un muro.
framerate - mostra il *Frame Rate*, cioè il numero di fotogrammi generati al secondo

NBA 2000

Ogni anno la Elettronic Arts aggiorna le sue serie sportive, e anche quest'anno ha prodotto diversi titoli ben realizzati, di sicuro successo.

Al menu principale digitiamo "redrover" in minuscolo. Dovremmo sentire un breve suono di conferma. Abbiamo così attivato il trucco che potenzia e velocizza tutti i nostri atleti.

Battiamo Michael Jordan nel gioco uno-a-uno in modalità *superstar*: così potremo utilizzarlo nel gioco.

Dopo 15 palle soffiate durante la partita in modalità *superstar* potremo utilizzare Isaiah Thomas nelle seguenti partite.

qualche parola. Saliamo in camera e sediamoci davanti a Sidney. Facciamo analizzare al computer il foglio con la scritta "SUM"
820 (Secondo Giorno, ore 7-10) traducendola dal latino all'italiano Riprendiamo il file "Arcadia" (prelevato dalla cartolina del dipinto di Poussin) e chiediamo la traduzione, aggiungendo prima le lettere "S", "U" e "M". Attiviamo la funzione di analisi dell'anagramma e, facendo riferimento agli oggetti presenti nell'immagine di Poussin,
830 selezioniamo le rispettive voci dalla lista "Arcam", "Dei" e "Tango". Apparirà come soluzione la parola "Iesu".
Andiamo a osservare il panorama sulle rovine del Château de Blanchefort. Usiamo i binocoli ed effettuiamo un ingrandimento in corrispondenza del punto arancione per notare il motorino
840 parcheggiato Rechiamoci alla Roccia Arancione e scaviamo dove il terreno è stato smosso. Abbiamo così nuovamente recuperato il manoscritto di Larry: rileviamo le impronte digitali - ne troveremo addirittura tre! Inseriamole nel computer per effettuare una ricerca con la lista dei sospetti. Ha-hah! Ora dobbiamo risolvere l'ultimo enigma, che fa riferimento direttamente al Serpente Rosso, la cui sagoma è impressa sulla mappa: la testa si trova a Peyrolles e la coda al Château de Serres. Inseriamo altri quattro punti lungo la "spina dorsale" e procediamo
850 all'analisi. Allontaniamoci dal computer.

IL VAMPIRO ORE 15-18

Diamo un fondamento alle nostre accuse selezionando nell'ordine Mosely, Madeline, Buchelli e l'azione sotterrare Rechiamoci nuovamente nel posto in cui Estelle
860 e Lady Howard stanno cercando il tesoro per raccogliere le impronte dalla bottiglia che si trova nel sidecar Inseriamole nel computer nella lista dei sospetti. Saliamo sulla Tour Magdala per interrogare l'abate. Bussiamo alla porta di Villa Betania Terminato l'incontro con il Principe rechiamoci alla dimora dei Serres e scavalchiamo il cancello. Superato lo shock, apriamo la
870 porta del garage e premiamo l'interruttore. Osserviamo i volatili appesi alle travi - no, non sono pappagalli neri...

I NODI VENGONO AL PETTINE ORE 18-21

Confrontiamo le impronte di Estelle con quelle ritrovate sulla
880 busta contenete il manoscritto del Serpente Rosso. Controlliamo l'e-mail per scoprire le informazioni richieste sui simboli di Serres. Usciamo dalla stanza e pediniamo Emilio fino al cimitero. Nascondiamoci e, rientrando in albergo, soffermiamoci a parlare con Estelle Andiamo poi a chiedere spiegazioni a Baza,
890 bussando prima alla sua porta.

DEMONI E DEI ORE 21-MEZZANOTTE

Per risolvere il primo rompicapo del tempio bisogna muoversi sulla scacchiera a "L", come un cavallo negli scacchi, toccando tutte le spade rosse e facendo attenzione alle caselle con i teschi (morte istantanea) e a quelle non
900 contrassegnate da alcun simbolo (scompaiono dopo averle abbandonate) Per maggiore sicurezza è possibile confrontare lo schema sottostante (i numeri rossi corrispondono alle piastrelle con le spade).

Nella stanza successiva dobbiamo saltare sul disco rotante e afferrarci
910 al pendolo quando questo si avvicina, cliccando sul mouse nel momento in cui il puntatore si trasforma in mano. Bisogna scegliere attentamente il tempo altrimenti si rischia di ritrovarsi come il Visconte Dimezzato di Calvino. Una volta aggrappati dobbiamo lasciarci cadere sulla piattaforma, ancora una volta
920 premendo il pulsante quando il puntatore si trasforma L'enigma successivo richiede di mettere gli oggetti sul piatto della bilancia: per primo il simbolo dell'infinito, poi l'uovo e infine il frutto Giunti nella stanza con le statue chiediamo informazioni a Grace via radio. Prendiamo il guanto di pelle ed esaminiamo la bacinella con il
930 fuoco per raccogliere la pietra che dovremo posizionare sulla mano del diavolo. Salendo sulle pedane vedremo riflesse due immagini differenti di Gabriel Spostiamo la freccia verso sinistra, ovvero verso la pedana con l'immagine decadente, e premiamo il pulsante con il simbolo dello yin-yang dal nuovo pannello illuminato
940 Attraversiamo la porta e avviciniamoci ai due pilastri in corrispondenza del punto in cui avrebbe dovuto esserci un secondo ponte Una piastrella comincerà a brillare Dovremo raggiungere l'estremità della sala senza cadere, saltando da una piastrella all'altra, tenendo a mente che queste scompaiono da sotto i
950 piedi dopo breve tempo Avviciniamoci a piccoli balzi per non rischiare di cadere nel vuoto. Saliamo sull'altare e selezioniamo l'icona con il talismano, seguita da quella del pugnale quando il demone scopre la gola. Ce l'abbiamo fatta!

PS: in un fotogramma della
960 sequenza finale, Mosley indossa una maglietta diversa, la stessa del primo giorno. Purtroppo scoprirlo non fa guadagnare altri punti

